Pubblicazione mensile - Anno VI
NUMERO 57 - MARZO 1997

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl
via del Milliario 32, 40133 Bologna
Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento Redazionale:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering
Alcadia Snc
Adattamento Grafico
Sabrina Daviddi - Alcadia Snc
Grafica:
Marco Tamagnini
Proof reading:
Monica Carpino
Hanno collaborato a questo numero:
Otto Gabos, Filippo Sandri, Simona Stanzani, il Kappa
Supervisione Tecnica:
Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Felsinea - S. Lazzaro di Savena (Bo)
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Spa - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

APPUNTI & RIASSUNTI

ASSEMBLER OX

Nel 1997 Compiler Nera e Assembler tentano di invadere il mondo per conto della Dimensione Elettronica, fallendo miseramente: radiate dall'Albo delle Routine Guerriere, le aliene prendono domicilio a casa dei fratelli Nachi e Toshi Igarashi, creando scompiglio nella loro vita familiare e nella città di Nerima. Assembler si innamora così di Toshi Igarashi e decide di trasformarsi in essere umano (morendo come routine) per restargli più vicino. Pur riuscendo nell'intento, i sogni romantici della ragazza si infrangono all'arrivo della Principessa delle Routine, Plasma, giunta sulla Terra per eliminare Assembler e Compiler. Per sfortuna sua - e di molti altri - si innamora però di Toshi e decide di restare al suo fianco a dispetto dei sentimenti di Assembler e di Megumi Tendoji, gelosissima ex-fidanzata del ragazzo. E' così che Plasma ordisce un piano diabolico: far diventare Assembler e Megumi due cantanti famose, in modo da allontanarle il più possibile da Toshi!

GENZO

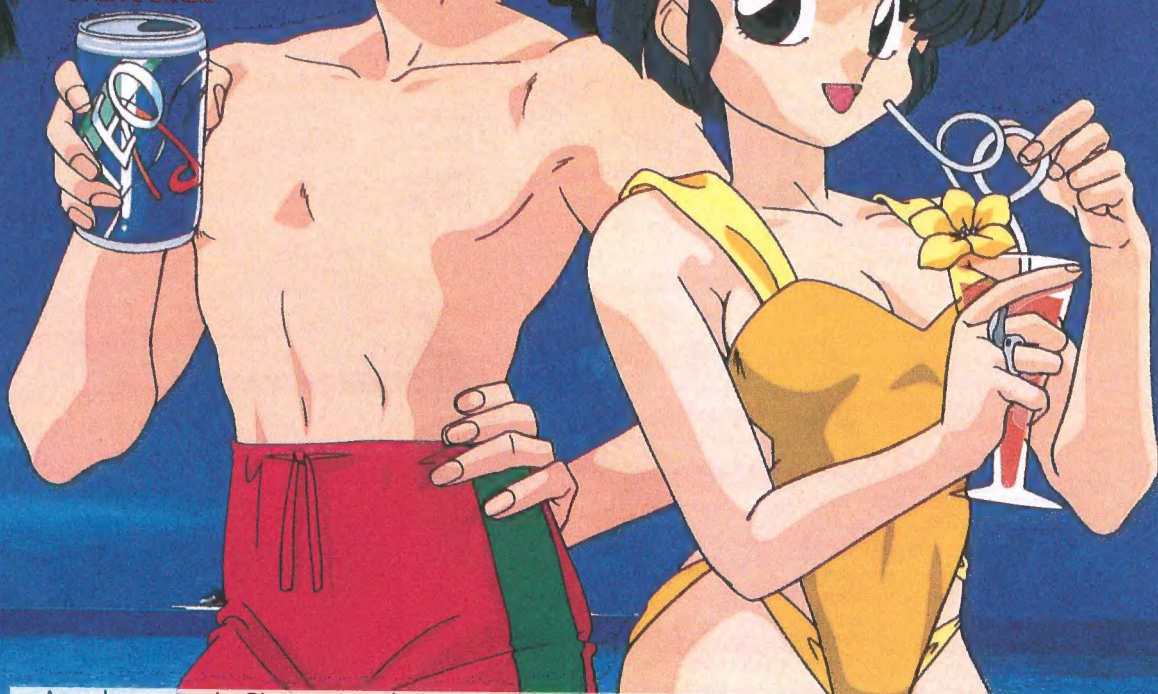
E' tornato Yuzo Takada sulle pagine di **Kappa Magazine**! Dopo la bellezza di quasi tre anni, il papà di Yakumo e Pai riappare sulla nostra rivista ammiraglia con una storia breve nuova di zecca, dai toni cupi e misteriosi che da sempre lo contraddistinguono nel mondo dei manga. L'ultimo episodio di **3x3 Occhi** apparso su queste pagine, infatti, risale all'ormai lontano maggio del 1994 (come corre il tempo!), dato che il suo fumetto più celebre (e più bello, se ci è permesso dirlo) è poi passato sulle pagine di **Young** fino allo scorso dicembre.
Se vi ritenete orfani della sua serie horror-avventurosa, sappiate che stiamo preparando in grande stile il suo ritorno grazie alla seconda serie, **Trinetrā** (che potrete godervi in un volume di ben 240 pagine su **Storie di Kappa** 37, in uscita a ottobre) e al **Gioco di Ruolo Ufficiale dei Manga**, la cui prima ambientazione riguarderà proprio **3x3 Occhi**. Nel frattempo, buona lettura con **Genzo, storia d'orrore e di burattini**!

OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato è uno studente giapponese come ce ne sono tanti, ma ciò che rende particolare la sua vita è un singolare influsso divino: avendo telefonato per errore all'Agenzia Dea di Soccorso, la divinità Belldandy lo invita a esprimere un desiderio, che però li lega con un vincolo indissolubile. I due imparano così a convivere, ma diversi elementi di disturbo sopraggiungono a turbare il loro idillio, fra cui le due sorelle di Belldandy: Urd, la maggiore e più spregiudicata, e Skuld, la minore, un vero genio della meccanica. Ma il vero pericolo è costituito dalla demoniaca Marller, decisa a portare il caos sulla Terra: per quale motivc durante una tranquilla vacanza alle terme, si è impossessata di alcuni capelli di Urd? Qualcosa di brutto sta per accadere...

CALM BREAKER

Le Industrie Kamata si occupano della progettazione di robot, e sotto la direzione dell'anziano Nomura lavora un vero e proprio genio della cibernetica, il caposezione Toshiya Sakazaki; la sua genialità è però compensata negativamente dall'incoerenza e da un discutibile senso dell'umorismo, che sfociano nella costruzione del Modulo KE 28 'Sayuri', un robot con le sembianze di una liceale. La caposezione Arita (ex-moglie di Sakazaki) scopre però che le potenzialità di Sayuri sono altissime, e che inconsciamente il suo progettista ha creato la prima vera e propria intelligenza artificiale del mondo! Di questo particolare se ne rendono conto anche alla Kurahashi Kogyo Kabushikigaisha (KKK!), concorrenti diretti delle Industrie Kamata, specializzate nella progettazione e costruzione di armi robot. Dopo aver introdotto come segretaria alle Industrie Kamata la bella spia Misaki Hoshino, i capi della KKK iniziano a sferrare una serie di attacchi impietosi ai concorrenti, impiegando i loro automi giganti più potenti!

a cura di Andrea Pietroni
e Filippo Sandri

Accade spesso in Giappone che un fumetto diventi animazione per poter sfruttare al massimo la sua potenzialità economica attraverso una valanga di oggetti di merchandising, ma quando si parla di un'opera della regina del manga Rumiko Takahashi, l'autrice che ha regalato al mondo opere eccezionali quali **Lamù** e Maison Ikkoku, la logica commerciale non conta. Nel suo caso la trasposizione televisiva rappresenta un tributo dovuto, un riconoscimento alla sua bravura e originalità, all'incontenibile esuberanza che traspare dalle sue opere. E non per nulla le rispettive versioni a cartone animato sempre si allinenano rigorosamente al suo stile e alle sue sceneggiature così da risultare il più fedele possibile, riscuotendo sempre un successo straordinario. Questo teorema è stato rispettato anche in **Ranma Nibunnoichi** (letteralmente "Ranma uno fratto due"), ultimo lavoro in ordine di tempo della celebre mangaka, che fa la sua comparsa sulle reti nazionali giapponesi il primo aprile 1989. La prima serie dura solamente 21

RANMA SAOTOME

Ranma, un atletico e simpatico ragazzo di 16 anni, erede della scuola di lotta indiscriminata Saotome fondata dal padre Genma, ha trascorso tutta l'infanzia girando il mondo allo scopo di esercitarsi nelle discipline marziali. Proprio durante un viaggio in Cina il ragazzo viene colpito dalla maledizione delle sorgenti di Jusenkyo: basta infatti un po' d'acqua fredda per trasformarlo in una dolce fanciulla dai capelli rossi e solo l'acqua calda può restituirgli il suo vero aspetto. Ranma cerca in ogni modo di ritornare normale, ma non esita a sfruttare le proprie caratteristiche femminili per trarsi d'impiccio trasformandosi sempre più di frequente e iniziando così a convivere sempre più naturalmente con il proprio alter-ego.

A complicare la sua imbarazzante situazione si aggiunge il fidanzamento con Akane Tendo, voluto dai rispettivi genitori con lo scopo di riunire due differenti scuole di arti marziali.

Il rapporto tra i due si rivela immediatamente conflittuale, ma nonostante tutto Ranma e Akane sono più vicini di quanto vogliano far credere anche a loro stessi.

episodi e termina il 16 settembre dello stesso anno con la puntata Ore wa otoko da! Ranma chuugoku e kaeru? (Io sono un uomo! Ranma torna in Cina?), ma è subito seguita da una seconda serie dal titolo Ranma 1/2 Nettohen (Ranma 1/2 - il capitolo dell'acqua calda), che con la bellezza di 143 episodi attraversa ben tre anni terminando il 25 settembre 1992 con l'episodio dal titolo Itsu No Hi ka, Kitto... (Un giorno sicuramente...). Ma non finisce qui, e nonostante i 164 episodi che vengono così a comporre la storia di Ranma e i suoi amici/nemici, l'entusiasmo dei fan è ancora talmente grande che la Shogakukan Video produce anche una serie di 6 OAV, 3 film cinematografici, uno special in due puntate e un'altra serie di tre OAV, oltre a vari video riassuntivi e video musicali. Il merito di un tale successo non va comunque solo alla grande autrice, ma anche a tutti gli altri professionisti che hanno contribuito a realizzare le varie versioni animate, e soprattutto a Natsuko Nakajima, character designer che è riuscita con il suo tratto a rendere alla perfezione le caratteristiche somatiche dei personaggi. Un merito particolare va anche ai doppiatori che hanno prestato la voce ai protagonisti: Megumi Hayashibara (Ranma femmina), già voce di Momo nella seconda serie di Minky Momo, di Pai in **3x3 Occhi** e di Nanami in Nanatsu no umi no Tico, Kappei Yamaguchi (Ranma maschio), doppiatore anche di Sai-Sici in G-Gundam, Noriko Hidaka (Akane), voce di Minami in Touch e Satsuki in Tonari no Totoro e Rei Sakuma (Shan-Pu) voce di Nina Purpleton in Gundam 0083 e Aoi in Campus Guardress, nonchè ai molteplici gruppi musicali che si sono avvicendati nelle varie sigle.

L'ultima uscita animata di **Ranma** è datata gennaio 1996, e nel frattempo il manga è terminato con il trentottesimo volumetto: tutti quanti ci auguriamo che le avventure della allegra brigata non siano terminate e che ci aspetti ancora una nuova produzione che narri la conclusione delle vicende come già è avvenuto per **Lamù** e Maison Ikkoku.

VIDEO

OAV 1 - SHAN-PU HYOHEN! HANTEN HOJU NO WAZAWAI

(Il cambiamento di Shan-Pu! Il guaio del monile che trasforma) 21/10/93 - 30 min - Stereo - 4500 Yen. Corrispondenza nel manga: volume 22, parti da 7 a 10 (**Neverland** nr. 69).

La dolce Shan-Pu entra in possesso di un antico gioiello originario della tribù dei Joketsuzoku conservato da Obaba: si tratta dell'Hanten Hoju, un monile magico con la caratteristica di invertire i sentimenti di una persona. Ignara del singolare potere, la giovane lo indossa e il suo amore per Ranma improvvisamente si trasforma in odio. Ranma, confuso dall'insolito comportamento della ragazza, cerca in ogni modo di riconquistare le sue attenzioni, mentre la vecchia Cologne approfitta della situazione per tentare di incastrarlo e fargli sposare la nipote. Durante il party di fidanzamento organizzato dalla vecchia Obaba entra però in scena Akane che, a causa degli influssi del gioiello applicatogli da Mousse, confessa il proprio amore a Ranma per poi picchiarlo violentemente dopo che Obaba si è riappropriata del monile. Per tutti torna a regnare la normalità, tranne che per il povero Ranma, che, dopo essere stato malmenato anche da Ryoga e Kuno, giace contuso e dolorante in un letto d'ospedale.

OAV 2 - TENDOKE SCRAMBLE CHRISTMAS

(Il Natale disastroso della famiglia Tendo) 17/12/93 - 30 min - Stereo - 4500 Yen. Nessuna corrispondenza col manga.

Kasumi, ispirata da un sogno, decide di organizzare un party di Natale al quale intervengono tutti gli amici e i conoscenti. In particolare Ukyo, Shan-Pu e Kodachi accettano felicemente l'invito sperando di poter passare un po' di tempo con il loro amato Ranma. La festa procede allegra e spensierata e tutti si divertono, giocano e ascoltano musica. Al momento di scambiarsi i doni, le tre spasimanti di Ranma lo inseguono sui tetti, ma fuggendo il ragazzo cade accidentalmente in un buco trascinando con sé Akane. I due si ritrovano soli in soffitta e la ragazza coglie l'occasione per offrire a Ranma una sciarpa di pessima fattura, ma realizzata con le proprie mani. Ranma rimane commosso dal regalo e ricambia con una loro foto che ha fatto incorniciare.

OAV 3 - AKANE VS RANMA - OKASAN NO AJIWA WATASHI GA MAMORU!

(Akane contro Ranma - I sapori di mia madre mi proteggono!) 18/2/94 - 30 min - Stereo - 4500 Yen. Corrispon-denza nel manga: volume 23, parte 7 (**Neverland** nr. 70).

Akane ritrova un vecchio libro di ricette scritto dalla madre e, visto che Kasumi è a letto ammalata, prende la drastica decisione di cucinare per tutti. Come se questo fatto non bastasse a scatenare il panico tra i familiari (come è noto, Akane è assolutamente incapace di preparare una pietanza appena lontanamente commestibile), a complicare la situazione si aggiunge la visita di Nodoka Saotome, moglie di Genma, che si offre di aiutarla. A loro si unisce anche la giovane cugina di Akane Ranko (in realtà Ranma in incognito) scatenando così una sfida culinaria con ripercussioni catastrofiche.

GENMA SAOTOME

Assolutamente insensibile, egoista e avido, Genma è il fondatore della Scuola di Lotta Indiscriminata Saotome. Durante un viaggio d'allenamento in Cina, nella remota regione di Jusenkyo, Genma cade nella Xiong Mao Nichuan, la 'Sorgente del panda affogato' e da allora subisce la stessa sorte del figlio Ranma, trasformandosi in panda ogni qual volta venga a contatto con l'acqua fredda. Costretto a convivere con il suo alter-ego animalesco, sembra non risentire affatto della propria condizione trovandosi, al contrario, a proprio agio anche nei panni del grosso panda, mantenendo però un comportamento umano e comunicando attraverso dei cartelli che all'occorrenza usa anche come oggetti contundenti. Nonostante avesse promesso fin da giovane che Ranma avrebbe sposato una delle figlie dell'amico Soun Tendo, non esita mai a barattare il fidanzamento del figlio con qualunque cosa possa risvegliare la sua cupidigia.

NODOKA SAOTOME

Madre di Ranma e moglie di Genma, Nodoka non ha più noti-

zie dei propri familiari da quando il loro viaggio d'allenamento in Cina si è interrotto misteriosamente. Perennemente armata di una lunga spada, è alla ricerca del proprio figlio per verificare che sia divenuto un vero uomo. Proprio per questo motivo la dolce Ranma e il grosso panda evitano accuratamente di farsi riconoscere, sicuri che la fiera e orgogliosa donna li costringerebbe a suicidarsi compiendo Seppuku per cancellare l'ignominia della loro ambigua condizione. Prima apparizione: Volume 22, parte 2 (**Neverland** nr. 68) - Seconda Serie TV, episodio 142.

AKANE TENDO

Akane (16 anni), la più giovane delle figlie di Soun Tendo, è un vero maschiaccio e, sebbene sia molto popolare tra i ragazzi, non consente a nessuno di frequentarla. Più avvezza alle arti marziali e agli sport (nonostante nuoti come un sasso) che alle discipline femminili, la ragazza è tragicamente negata per la cucina e il cucito. Legata a Ranma dalla promessa di fidanzamento fatta dai rispettivi genitori, Akane nega qualsiasi coinvolgimento sentimentale nei suoi confronti, sebbene il suo comportamento dimostri spesso un'esagerata e inspiegabile gelosia.

NABIKI TENDO

Nabiki (17 anni) è la secondo-

Nonostante ogni tentativo di Akane risulti alla fine vano, la dolce Nodoka rassicura la ragazza infondendole coraggio e spronandola a insistere. La famiglia ripiega sui cibi precotti, mentre l'unico a farne le spese è il povero panda, a cui vengono rifilati per pranzo tutti gli esperimenti falliti di Akane.

OAV 4 - GAKUEN NI FUKU ARASHI! ADULT CHANGE HINAKO SENSEI

(La tempesta infuria nella scuola! Hinako, la professoressa che diventa adulta) 21/4/94 - 30 min - Stereo - 4500 Yen. Corrispondenza nel manga: volume 25, parti da 3 a 9 (**Neverland** nr. 73).

Al liceo Furinkan giunge la piccola Hinako Ninomiya, un'esuberante ragazzina che si rivela essere in realtà una nuova professoressa. La bambina è infatti in grado di diventare adulta grazie a una tecnica segreta di combattimento che le permette di sconfiggere con l'uso di una semplice moneta i propri avversari risucchiando tutta la loro energia vitale. Ranma, sebbene inizialmente sia affascinato dalla forza della ragazza, decide di intervenire e di impedire che questa prosciughi l'energia di tutti, ma per fare ciò deve premere cinque tsubo sul corpo dell'avvenente professoressa, tutti posizionati in punti "critici" che mettono Ranma in situazioni alquanto imbarazzanti. Per evitare ulteriori fraintendimenti, è perciò la ragazza col codino a sfidare apertamente Hinako e a sconfiggerla solamente dopo una dura battaglia. Il trattamento si rivela però purtroppo solo temporaneo e Ranma, sbigottito, apprende da Happosai che deve essere ripetuto ogni giorno. Una situazione fin troppo paradossale, che convince i nostri eroi a desistere per sempre.

OAV 5 - MICHI O TSUGUMONO - ZENPEN

(La via del successore - Parte prima) 17/6/94 - 30 min - Stereo - 4500 Yen. Nessuna corrispondenza col manga.

OAV 6 - MICHI O TSUGUMONO - KOHEN

(La via del successore - Parte seconda) 19/8/94 - 30 min - Stereo - 4500 Yen. Nessuna corrispondenza col manga.

La famiglia Tendo si trova a dover affrontare una nuova minaccia: Natsume e Kurumi, due giovani ragazze, sono infatti giunte a reclamare in eredità la scuola di lotta indiscriminata. Le due affermano di essere le figlie di Soun, e a riprova di ciò che dicono porgono una fotografia ritraente un uomo di spalle e una lettera con la firma di Soun stesso. Spetta ad Akane e a Ranma battersi per difendere la scuola del padre, ma i due vengono prontamente sconfitti. Dopo una simile umiliazione, Akane si trasferisce nel parco dove passa il tempo ad allenarsi con l'aiuto prima di Shan-Pu e Ukyo (che in realtà ne approfittano per picchiare la rivale) e poi di Ryoga. Anche Ranma, cacciato di casa, si allena duramente per prendersi la rivincita che non tarda ad arrivare: dopo un aspro combattimento, Ranma e Akane hanno la meglio sulle due rivali. Finito lo scontro, giunge inaspettato Happosai che chiarisce l'equivoco: è stato lui ad allenare le due bambine spacciandosi per Soun Tendo e promettendo loro la sua palestra in eredità.

SPECIAL 1 - YOMIGAERU KIOKU - JOKAN

(La memoria ritrovata - Parte Prima) 16/12/94 -

30 min - Stereo - 4500 Yen. Corrispondenza nel manga: volume 25, parti 10,11 e volume 26, parti da 1 a 11 (**Neverland** nr. 73, 74 e 75).

SPECIAL 2 - YOMIGAERU KIOKU - GEKAN (La memoria ritrovata - Parte Seconda) 17/2/95 - 30 min - Stereo - 4500 Yen.

Akane è tormentata da alcuni confusi ricordi e decide di partire per Ryugenzawa, una misteriosa foresta abitata da gigantesche creature. Giunta a destinazione, la ragazza è attaccata da un enorme ornitorinco, e quando viene salvata da uno strano ragazzo riacquista i propri ricordi: il giovane si chiama Shinnosuke, e già una volta l'aveva tratta in salvo, quando da bambina si era smarrita in quegli stessi boschi. Nel fare ciò, Shinnosuke era stato ferito mortalmente ed è sopravvissuto finora solo grazie alle cure del nonno con cui vive. Questi deve infatti giornalmente bagnare le sue cicatrici con l'acqua della vita, una fonte nascosta nei meandri della vegetazione. Ora però la fonte è prosciugata e la rimanente acqua magica è protetta da Yamatanoorochi, un drago a otto teste sul cui corpo cresce un muschio magico capace di curare per sempre il male del ragazzo. Akane decide perciò di aiutare l'amico assieme a Ranma, giunto dalla città per riportarla a casa, e a Ryoga che come al solito si è perso. Poiché al drago piacciono le giovani ragazze, i quattro uomini vestiti in abiti femminli si danno da fare per distrarlo, mentre Akane pensa a impadronirsi del muschio. La battaglia è aspra, ma alla fine i cinque hanno la meglio grazie al suono di un fischietto che addormenta il mostro. Shinnosuke così finalmente guarisce, mentre Akane e Ranma fanno ritorno a casa mano nella mano.

genita della famiglia Tendo. Avida e meschinamente legata al denaro, artista dell'imbroglio e del ricatto, non perde occasione di trarre profitto da qualsiasi situazione le si presenti davanti. La sua vittima preferita resta comunque Tatewaki Kuno, al quale è solita offrire a caro prezzo imbarazzanti foto della sorella Akane e della misteriosa ragazza col codino.

KASUMI TENDO

Kasumi (19 anni) è la sorella maggiore di Akane. Da quando è morta la madre, è lei che si occupa della famiglia e delle faccende domestiche, accudendo anche i vari ospiti che si avvicendano in casa Tendo. Sempre allegra e disponibile, ma soprattutto ingenua fino all'eccesso, affronta qualsiasi evento bizzarro con il sorriso sulle labbra, reagendo anzi con estrema naturalezza.

SOUN TENDO

Tremendamente emotivo, perennemente in lacrime, Soun Tendo è stato allievo del maestro Happosai assieme a Genma Saotome. Fin da allora i due amici hanno preso la decisione di far sposare i loro figli così da unire le due diverse scuole di arti marziali.

RYOGA HIBIKI

Nemico d'infanzia di Ranma, con il quale ha una sfida ancora aperta, Ryoga è il suo avversario per antonomasia. Completamente privo di qualsiasi senso dell'orientamento e capace di perdersi anche in una cabina telefonica, il ragazzo si reca al campo di Jusenkyo all'inseguimento del rivale, ma viene da questi involontariamente spinto nella Heito Uen Nichuan (la sorgente del maialino nero affogato), e da allora bagnandosi con l'acqua fredda assume le sembianze di un grazioso maialino nero. Estremamente forte e risoluto, in grado di sgretolare intere rocce col solo tocco di un suo dito, Ryoga è ossessionato dalla propria condizione, di cui ritiene Ranma unico responsabile, ed è più che mai deciso a fargliela pagare, senza però mai riuscire nell'intento. Sebbene sia follemente innamorato di Akane, non ha il coraggio di dichiararsi e frequenta perciò la casa dei Tendo nei panni del maialino P-chan, diventando la piccola mascotte della ragazza che, nonostante l'evidenza, è talmente sprovveduta da ignorarne la vera identità. Prima apparizione: Volume 2, parte 2 (**Neverland** nr. 40) - Prima Serie TV, episodio 7.

TATEWAKI KUNO

Capoclasse e capitano

RANMA 1/2 SUPER - AA NOROI NO HARENDO! WAGA AI WA TOWA NI

(Aah, la maledizione della grotta che annulla l'amore! Il mio amore è per sempre) 21/9/95 - 30 min - Stereo - 4500 Yen. Corrispondenza nel manga: volume 27, parti 9 e 10 (**Neverland** nr. 76).

In occasione della gita annuale, i nostri amici si recano alle grotte di Harendo seguendo il consiglio di Ukyo e di Shan-Pu. Il luogo, infatti, è maledetto, e si dice che nessuna coppia di innamorati sia mai riuscita a restare tale dopo esserne uscita: le due ragazze sperano così di dividere definitivamente Ranma e Akane. Giunti a destinazione, il gruppo si divide: Ranma e Akane, Ryoga e Ukyo, Shan-Pu e Mousse, Nabiki e Kuno, Kasumi e Soun, Kodachi e Sasuke, Genma e Cologne. La visita alla grotta procede in maniera assai movimentata, e quando si avvicina l'uscita Akane e Ranma vengono attaccati dalle apparizioni di tutte le coppie che si sono separate a causa della maledizione. I fantasmi fanno di tutto per dividerli, ma quando li vedono litigare tra loro, si ritirano perplessi ritenendo che i due non si comportino affatto come due innamorati. Ranma e Akane si allontanano così come se niente fosse, lasciando Ukyo e Ryoga alle prese con gli spiriti.

RANMA 1/2 SUPER - JAAKU NO ONI

(L'Oni della Malvagità) 17/11/95 - 30 min - Stereo - 4500 Yen. Corrispondenza nel manga: volume 29, parte 8 (**Neverland** nr. 79).

Un'antica leggenda narra che un demone malvagio che infestava la terra venne imprigionato da un santone e rinchiuso in una scatola di legno sigillata

con caratteri magici. Tuttora l'oggetto è custodito da un sacerdote shintoista, ma a causa di Happosai la scatola si apre liberando lo spirito che vaga per la casa dei Tendo impossessandosi ora di questo ora di quello e scatenando la loro cattiveria. Solo un colpo violento riesce a liberare la vittima dal demone, ma quando questi si impossessa della dolce e ingenua Kasumi, nessuno ha il coraggio di colpirla. Solo con l'aiuto di una pergamena sacra il demone viene scacciato, ma questo si manifesta in tutta la sua malvagità e mostruosità assumendo le sembianze di una gigantesca creatura. assieme a Ryoga, Ranma respinge però l'attacco, riuscendo a imprigionarlo nuovamente.

RANMA 1/2 SUPER - FUTARI NO AKANE - RANMA WATASHI O MITE!

(Le due Akane - Guardami, Ranma!) 19/1/96 - 30 min - Stereo - 4500 Yen. Corrispondenza nel manga: volume 31, parti 9,10 (**Neverland** nr. 82).

Protagonista dell'episodio è la piccola bambola della vendetta conservata in un vecchio albergo dove alloggiano i Tendo e i Saotome. Questa, urtata per errore da Ranma che la fa cadere, decide di punire l'affronto in maniera drastica: dopo aver scambiato il proprio corpo con quello della povera Akane, cerca in tutti i modi di uccidere il malcapitato ragazzo spacciandosi per la sua fidanzata. Solo Akane, ridotta ormai a un pupazzo, può salvarlo, e grazie all'aiuto di P-chan interviene prima che la malvagia entità riesca nel suo mortale intento, rientrando così in possesso del proprio corpo.

FILM 1 - CHUGOKU NEKONLON DAIKESSEN! OKITE YABURI NO GEKITOHEN

(La grande battaglia in Cina a Nekonron! Una lotta accanita senza regole) 2/11/91 (uscita LD 17/4/92) - 80 min - Stereo - 9800 Yen. Nessuna corrispondenza col manga.

In casa Tendo, i familiari stanno aspettando per la cena Ranma e Akane, che arrivano di corsa inseguiti dall'orda impazzita dei loro amici e da un gigantesco elefante. Con lui c'è una ragazza cinese di nome Laichi, che reca con sé il rotolo della fortuna e accusa Happosai di averla privata della sua giovinezza. Nel frattempo, sopraggiunge con i suoi valorosi guerrieri di Nekonlon anche Kirin, fortissimo principe, signore dell'invincibile scuola di arti marziali delle Sette Divinità della Fortuna. Questi, vedendo che Akane tiene in mano la pergamena, la rapisce, e invano Ranma cerca di proteggerla. Happosai racconta così agli esterrefatti presenti come durante la sua giovinezza in Cina fosse stato costretto a sottrarre il rotolo della fortuna a una setta, quella delle Sette Divinità appunto, che voleva impossessarsi del prezioso manoscritto per apprendere la tecnica definitiva con cui dominare il mondo. Il maestro aveva poi affidato a una giovane ragazza il documento dal quale dipendeva la pace nel mondo. Ora Akane è in pericolo, bisogna andare a salvarla, e tutti quanti partono così per la Cina sul vascello di Kuno, ma essendo caduti in mare vengono accolti a malincuore sul battello di Laichi. La sfortunata ragazza racconta loro come negli ultimi anni abbia vagato alla ricerca di un principe che possedesse l'altra metà del rotolo e la sposasse. Nel frattem-

del Club di Kendo, Tatewaki Kuno (17 anni), chiamato anche (almeno a suo dire) "Il Tuono Blu del Liceo Furinkan", è dichiaratamente innamorato di Akane, tanto da impedire a chiunque di avvicinarla, almeno fino a quando non rimane folgorato dalla misteriosa "ragazza col codino". Profondamente indeciso su quale delle due scegliere, o meglio, decisissimo a scegliere entrambe, Kuno non può che odiare Ranma in quanto fidanzato ufficiale di Akane e contemporaneamente legato da oscuri rapporti alla "ragazza col codino".

Nonostante si atteggi a samurai di alto lignaggio e ostenti un modo di fare decisamente anacronistico, a conti fatti si rivela essere una persona assurda dal comportamento delirante. Prima apparizione: Volume 1 parte 3 (Neverland nr. 39) - Prima Serie TV episodio 2.

KODACHI KUNO

Ancora più strana del fratello, Kodachi Kuno (16 anni) è la campionessa di ginnastica ritmica marziale del collegio femminile Saint Hebereke.Chiamata "Kodachi la rosa nera" a causa della sua passione per quel fiore, è solita comparire in una nuvola di petali emettendo una risata sguaiata e isterica. Psichicamente instabile, Kodachi ama alla follia il povero Ranma e odia quella spudorata "ragazza col codino" che ha l'ardire di chiamarsi come lui. Anche Akane sembra frapporsi tra lei e il suo idillio con il ragazzo: per questo motivo Kodachi non perde occasione di scontrarsi con lei. Prima apparizione: Volume 2 parte 9 (Neverland nr. 41) - Prima Serie TV episodio 11.

KOCHO

Padre di Tatewaki e Kodachi Kuno, Kocho è il preside del liceo Furinkan. Deciso a introdurre nella scuola una ferrea disciplina, vuole imporre un taglio di capelli drastico a studenti e studentesse. Tornato da un lungo viaggio negli Stati Uniti con un'estrema passione per lo stile hawaiano, pesantemente abbronzato e dall'accento americaneggiante, indossa sempre camicie dai colori sgargianti e bermuda, suona l'ukulele e sulla sua testa cresce una piccola palma bonsai. Spesso a bordo di uno skateboard, per riuscire nel suo intento non disdegna di usare le armi più assurde quali aerei radiocomandati con eliche affilate o aragoste addestrate a tagliare i capelli. Prima apparizione: Volume, 12, parte 1 (**Neverland** nr. 54) - Seconda Serie TV, episodio 46.

HAPPOSAI

Grande conoscitore delle arti marziali, Happosai è stato il maestro dei giovani Genma Saotame e Soun Tendo fino a quando questi, stanchi delle sue continue angherie, non lo rinchiudono in una botte, lo sigillano in una grotta e vi fanno crollare sopra un'intera montagna. Ricomparso improvvisamente dopo lunghi anni con tutta l'intenzione di rendere difficile la vita ai suoi due ex allievi, il vecchio Happosai si rivela essere un perfetto maniaco la cui

po, Akane è di fronte al principe Kirin che dichiara di volerla fare sua sposa, così i due pezzi del leggendario rotolo della fortunna saranno riuniti. La ragazza si ribella, colpisce il principe e per questo delitto viene fatta prigioniera. Sulla nave volante del principe Kirin ci si ciba solo di riso e verdure in salamoia, Akane cerca di far cambiare ai passeggeri le abitudini alimentari, ma crea scompiglio e nella confusione il principe e la ragazza cadono in mare. I due vengono ripescati, e a bordo salgono anche Ranma e Laichi. Giunti a destinazione, Akane viene portata nella casa delle sette divinità e viene dato l'annuncio delle nozze. Per liberare la sua fidanzata, Ranma deve combattere a uno a uno tutti i guerrieri delle sette divinità della Fortuna passando attraverso cinque cancelli, ma ad aiutarlo sopraggiungono i suoi amici. E proprio nel momento in cui i due pezzi del rotolo stanno per essere uniti e stanno per essere celebrate le nozze tra Akane e Kirin, Ranma si presenta nella sala e, con una tattica speciale, dopo una dura lotta sconfigge il principe e salva la fidanzata. Alla fine, riuniti i due pezzi del rotolo, si può finalmente leggere l'arcano messaggio: come conservare i cetrioli in salamoia...!

FILM 2 - KESSEN TOGENKYO! HANAYOME O TORIMODOSE!!

(Battaglia a Togenkyo! Riprendiamoci le nostre spose!!) 1/8/92 (uscita LD 2/12/92) - 60 min - Stereo - 4800 Yen. Nessuna corrispondenza col manga.

Dopo essere naufragata durante una crociera sul nuovo yacht di Kuno, la banda di Ranma e i suoi amici è bloccata su una bella isoletta deserta sperduta in mezzo all'oceano. La comitiva si adatta subito alla situazione, ma improvvisamente Kasumi, Shan-Pu, Nabiki e Ukyo spariscono una dopo l'altra. Senza dubbio le ragazze sono state rapite, e ora si teme per la sorte di Akane, così, per impedire che le succeda qual-

cosa, i superstiti costringono Ranma a fare da esca. La trappola scatta ben presto e sulla spiaggia appare Toma, principe dell'Isola delle Illusioni, che confessa di aver fatto rapire le quattro ragazze per farle sue aspiranti spose e si dilegua con Akane. I superstiti si lanciano subito al suo inseguimento, allettati anche dall'acqua miracolosa che il principe possiede e che è in grado di trasformare ogni essere in uomo. Giunti sull'Isola delle Illusioni, anche Ranma viene catturata e portata nell'affollato harem del principe, dove tutte le ragazze devono partecipare a una gara di arti marziali specifiche per il matrimonio al fine di stabilire chi sia la più adatta a diventare la moglie di Toma. Il principe sceglie Akane e offre ai suoi soldati tutte le altre pretendenti; Ranma interviene, ma sa solo offendere la sua fidanzata, che a questo punto decide di andarsene con Toma. Gli altri ragazzi, sopraggiunti nel frattempo, combattono ognuno per salvare la propria amata e alla fine, dopo ardui scontri, riescono nell'intento. Anche Ranma lotta a lungo con il principe e lo sconfigge, ma per salvare Akane è costretto a distruggere la sorgente dell'acqua miracolosa con grande disappunto di tutti i suoi compagni.

FILM 3 - CHOMUSABETSU KESSEN! RANMA TEAM VS DENSETSU NO HOO (La battaglia decisiva superindiscriminata! Il gruppo di Ranma contro la leggendaria Fenice) 20/8/94 (uscita LD 21/4/95) - 30 min - Stereo - 4800 Yen. Corrispondenza nel manga: volume, 29 parti 1 e 2 (**Neverland** nr. 79).

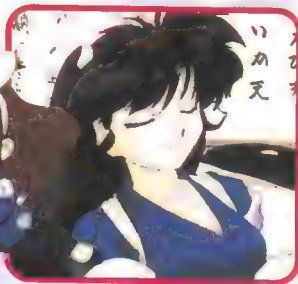
Kuno acquista in un negozio d'antiquariato il leggendario uovo della fenice, capace di garantirgli, a detta del negoziante, un grande potere. La sfortuna vuole che dopo un alterco con Ranma, l'uovo, gli finisca in testa e qui si schiude, dando vita a un buffo volatile che rimane saldamente ancorato al capo del ragazzo. Come se non bastasse, una singolare variante alla legge dell'imprinting fa sì che la creatura odi la prima persona che vede alla nascita, e questa è proprio Ranma. La fenice rimarrà sulla testa di Kuno per 100 anni, quando divenuta abbastanza grande spiccherà il volo, ma grazie a un mangime speciale ipervitaminizzato è possibile accelerarne la crescita. Kuno, divenuto inavvicinabile e invincibile grazie all'uccello sacro, non ne vuole sapere e si oppone violentemente alla dieta forzata scatenando così una catastrofica battaglia al termine della quale la mitica creatura nutrita a dovere vola lontano, lasciando però dietro di sé un altro uovo che Kuno si affretta a recuperare tra la disperazione generale.

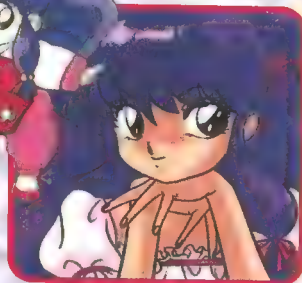
SPECIAL VIDEO - TENDOKE NO OYOBIDENAI YATSURA! (Questi individui non servono alla famiglia Tendo) 31/8/92 - 25 min - Mono - 3800 Yen. Nessuna corrispondenza col manga.

Lo special televisivo ripropone la prima apparizione dei personaggi principali presentati attraverso il racconto di Nabiki. Il filmato è composto da spezzoni tratti dalle due serie televisive intervallati da brevi sequenze inedite.

SPECIAL VIDEO - BATTLE GA IPPAI - NIJUKYUNIN NO KORINAI YATSURA (Un sacco di combattimenti - quei 29 sono proprio ostinati) 3/3/95 - 25 min - Stereo

forza è pari solo alla propria libidine. Unica occupazione del vecchio pervertito è infatti quella di importunare giovani ragazze e di rubare biancheria femminile per la propria collezione, coinvolgendo spesso e volentieri il povero Ranma, che si ritrova suo malgrado accusato ingiustamente. Prima apparizione: Volume 7, parte 5 (**Neverland** nr. 48) - Seconda Serie TV, episodio 15.

UKYO KUONJI

Abilissima cuoca specializzata nel preparare Okonomiyaki, Ukyo è una delle tante promesse spose di Ranma sparse per il mondo. Vittima dell'imperdonabile Genma Saotome che invece di portarla con sé l'abbandona scegliendo al suo posto un carretto ristorante, la giovane ragazza cova vendetta nei confronti del vecchio imbroglione e di suo figlio. Riappacificatasi con Ranma dopo un'aspra lotta, Ukyo si definisce la fidanzata carina di Ranma (in contrapposizione alla rozza Akane) e tenta in ogni modo di dividere i due ragazzi, ricorrendo spesso all'aiuto di Ryoga. Trasferitasi in città, Ukyo gestisce l'Ucchan, un piccolo ristorante caratteristico di Okonomiyaki. Prima apparizione: Volume 9, parte 5 (**Neverland** nr. 51) - Seconda Serie TV, episodio 23.

SHAN-PU

Shan Pu, giovane e carina ragazza cinese, appartiene alla

tribù dei Joketsuzoku, dei quali è anche campionessa di arti marziali. Sconfitta nel torneo locale da una ragazza di nome Ranma, le giura vendetta e la segue fino in Giappone, ma qui viene sconfitta dal suo alter-ego maschile. In accordo alla tradizione della sua tribù, Shan-Pu decide di sposare colui che l'ha battuta, ma scoperta la doppia identità del giovane, ritorna in Cina e lì, durante un allenamento al campo di Jusenkyo, cade nella Mao Nichuan (la sorgente del gatto affogato).

Costretta come Ranma a vivere una doppia identità, la ragazza fa ritorno in Giappone più che mai decisa a sposarsi a dispetto della rivale Akane che si frappone tra lei e il suo amato. Trasferitasi in città, Shan-Pu gestisce il Neko Hanten, un tipico ristorante cinese. Prima apparizione: Volume 4, parte 4 (**Neverland** nr. 44) - Prima Serie TV, episodio 18.

COLOGNE

Chiamata da tutti Obaba (nonna), Cologne è un'antica appartenente alla tribù di Joketsuzoku.

Potente guerriera e profonda conoscitrice di micidiali tecniche di arti marziali, la vecchia è convinta del valore del giovane Ranma e cerca in tutti i modi di favorirne il matrimonio con la nipotina Shan-Pu, arrivando addirittura a ricattare il ragazzo. Prima apparizione: Volume 5 parte, 6 (**Neverland** nr. 45) - Seconda Serie TV, episodio 3

- 3800 Yen. Nessuna corrispondenza col manga.

Lo special televisivo ripercorre i principali scontri riproponendo spezzoni tratti dalle due serie televisive intervallati da brevi sequenze inedite.

VIDEO MUSICALE - RANMA 1/2 NETTO UTAGASSEN SONO 1 & SONO 2

(La gara canora dell'acqua calda - Parte 1 e 2) 7/11/90 -Stereo - 50 min - 7600 Yen.

La guida del campo d'allenamento di Jusenkyo e il ninja Sasuke introducono i partecipanti alla gara canora dell'acqua calda, una sfida all'ultima nota in cui i nostri amici si esibiscono eseguendo ciascuno la propria canzone accompagnata da un video personalizzato. Le esecuzioni lasciano spesso a desiderare, ma garantiscono divertimento e grandi risate.

VIDEO MUSICALE - RANMA 1/2 TV TITLES

21/4/93 - 27 min - Stereo - 3800 Yen.

Contiene la raccolta cronologica di tutte le diciassette sigle d'apertura e di chiusura delle due

serie televisive. Inoltre, il diciottesimo brano dal titolo "Musabetsu Kakuto/Ranma Kun Wa Hentai" (Lotta indiscriminata / Ranma sei un pervertito!) presenta il prologo pre-sigla .

VIDEO MUSICALE - RANMA 1/2 DoCo MUSIC VIDEO

19/8/95 - 50 min - Stereo - 3500 Yen.

Il video musicale raccoglie tutte le sigle degli OAV di Ranma 1/2 Super, dello Special in due parti e del terzo film eseguite dalle DoCo, il gruppo musicale formato dalle doppiatrici Megumi Hayashibara (Ranma femmina), Noriko Hidaka (Akane), Minami Takayama (Nabiki), Kikuko Inoue (Kasumi) e Rei Sakuma (Shan-Pu). Vengono inoltre presentate le sigle d'apertura e di chiusura della prima serie di 6 OAV eseguite rispettivamente dalle YAWMIN e dal duo formato da Kappei Yamaguchi (Ranma maschio) e Noriko Hidaka (Akane). I restanti brani ci mostrano il set di doppiaggio dell'OAV di Ranma Super e ci fanno conoscere attraverso alcune brevi interviste tutti gli attori che hanno prestato la voce ai personaggi della serie.

MOUSSE

Amico d'infanzia di Shan-Pu e suo eterno spasimante, Mousse giunge dalla Cina con l'obiettivo di convincere la ragazza a sposarlo, ma s'imbatte in Ranma, suo nuovo rivale in amore.

Nonostante sia miope come una talpa e non sia in grado di distinguere la sua innamorata da un palo della luce, Mousse è un maestro nell'arte di combattere utilizzando un'infinità d'oggetti (la maggior parte dei quali poco ortodossi) che nasconde nelle ampie maniche del suo vestito come se fosse un prestigiatore. Anch'egli, però, è rimasto vittima della maledizione di Jusenkyo, ed essendo caduto nella Yazhi Nichuan (la sorgente dell'anatra affogata), a contatto con l'acqua fredda si trasforma in una candida anatra. Prima apparizione: Volume 5, parte 7 (**Neverland** nr. 45) - Seconda serie TV, episodio 5.

SCHEDA DELLE SORGENTI MALEDETTE

JUSENKYO (in cinese Zhou Chuan Xiang)

Nelle remote montagne di Bayan Kala, in quella regione della Cina chiamata Chin Hai, sorge la località di Jusenkyo. Qui si trovano cento sorgenti, ognuna delle quali legata a una terribile maledizione. Chi cade in una fonte è condannato a trasformarsi nella creatura che la contraddistingue ogni qualvolta venga a contatto con l'acqua fredda, e solo con l'acqua calda può riacquistare il proprio aspetto. Qui di seguito, ecco la lista delle sorgenti più importanti:

XIONG MAO NICHUAN
la sorgente nella quale 2000 anni fa affogò un panda

NIANG NICHUAN
la sorgente nella quale 1500 anni fa affogò una ragazza

HEITO UEN NICHUAN
la sorgente nella quale 1200 anni fa affogò un maialino nero

MAO NICHUAN
la sorgente nella quale 1800 anni fa affogò un gatto

NAN NICHUAN
la sorgente nella quale affogò un uomo

YAZHI NICHUAN
la sorgente nella quale 1300 anni fa affogò un'anatra

KAPPA

GHOST IN THE SHELL

(id.), fantascienza, Japan/UK, 1995
© Shirow/Kodansha/Bandai Visual/Manga Entertainment
Poligram, 80 min, lire 32.900

Quando il mondo sarà attraversato in ogni sua singola componente dalla Rete Informatica Globale, non esisteranno più segreti. Ogni angolo del pianeta sarà a portata di mano, potremo visitare paesi grazie al nostro io virtuale, e congiungerci ad altre persone grazie a sensori tattili e ghiandolari che renderanno le nostre esperienze di poco dissimili da quelle reali. Per fare ciò, molti di noi preferiranno smettere di usare le scomode e ingombranti console dei computer e preferiranno farsi impiantare i sistemi ricetrasmittenti direttamente all'interno del corpo. Poi, anche il corpo umano diventerà scomodo e obsoleto, con le sue dispersive funzioni umane e i relativi bisogni, così qualcuno deciderà di diventare una vera e propria console antropomorfa e di trasferire la propria mente e tutte le esperienze annesse in una memoria cibernetica. A quel punto ci si inizierà a chiedere se quell'essere è un uomo dal corpo bionico o un robot dalla mente umana. Probabilmente, come dice il titolo, sarà solo uno spirito racchiuso in un guscio. La più grande opera di Masamune Shirow (da noi nota come **Squadra Speciale Ghost**, e pubblicato su **Kappa Magazine** dal nr. 1 al nr. 9) è diventato un film d'animazione, uscito in mezzo Europa anche al cinema; come al solito noi dobbiamo accontentarci della videocassetta che, anche se di buona fattura, non riuscirà mai a rendere appieno l'atmosfera che si viene a creare in una sala cinematografica. Un film difficile, come ogni opera di Shirow, ma qui reso molto più cupo dall'atmosfera opprimente che regna a Newport City, la città in cui opera il maggiore Motoko Kusanagi. Non aspettatevi una grande quantità di [illegible] d'azione: le uniche due sono realizzate con una grandissima cura per i particolari, ma il film non si basa assolutamente su questo. Gli argomenti sono decisamente adulti, e i protagonisti (senza accorgersene?) arrivano a parlare di filosofia. Esiste ancora una differenza fra un essere umano e una macchina autocosciente? Cosa c'è oltre il limite della rete? E se l'anima esiste, può essere imprigionata in un chip? Un film stupendo, ma difficile da digerire. Anzi: difficile da digerire, ma stupendo. **AB**

DESTROY

Romanzo, Italia, 1996
© Giangiacomo Feltrinelli Editore
Feltrinelli, 112 pgs, lire 20.000

Un romanzo pulp, molto pulp... Pure troppo. La nuova generazione di scrittori italiani [illegible] "narrativa [illegible] quattro soldi" [illegible] mai di [illegible] Santacroce non è Irvine Welsh [illegible] un sapore nazional-popolare [illegible] chette al giappone. Sì, perché la protagonista Misty legge abitualmente manga, mentre l'aerosol fumiga [illegible] vibratore *Orange Road Special* [illegible] pesce rosso di nome *Dragon Ball* e un'a[illegible] rifatta gli zigomi per assomigliare a [illegible] ultraputtane e latex. Misty trova anche [illegible] comprare [illegible] "Kappa Magazine". Noi a[illegible] fatto lo stesso con **Destroy**. Siamo pari. **MDG**

CAPIRE IL FUMETTO L'ARTE INVISIBILE

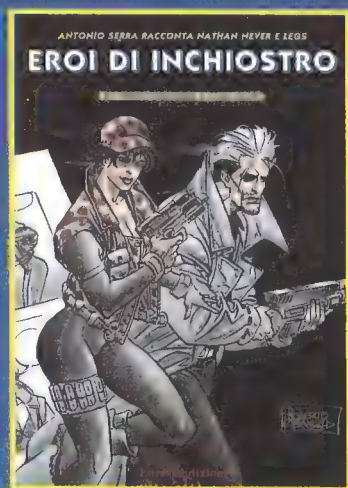
(Understanding comics - The invisible art), documenti, Usa, 1993 © Scott McCloud
Vittorio Pavesio, 224 pag., lire 38.000

Denigrato dai critici 'seri', ostacolato dalle associazioni per la tutela del fanciullo, tacciato di essere l'istigatore dei peggiori crimini dell'universo, il fumetto è in realtà la Nona Arte, nata subito dopo il cinema... E che arte! Scott McCloud ci racconta (a fumetti!) di cosa si tratta e del perché vada seguito con un occhio meno scettico. Nel leggere un fumetto compiamo una difficile opera di traslitterazione di codici invisibili, di regole non scritte, anche se ferree come quelle del cinema, dell'architettura e della pittura. Leggere questo libro è utilissimo sia per chi disprezza i fumetti, sia per chi li ama, in quanto non è un manuale di tecnica, ma un vero e proprio racconto che tenta modestamente (ma con ottimi risultati) di capire un universo a molti sconosciuto. Anche un autore professionista potrebbe trarre giovamento da **Capire il fumetto**: l'Arte Consequenziale è un mondo inesplorato in attesa di pionieri che vadano alla sua conquista, e che contemporaneamente ne espandano gli orizzonti. Non lasciatevi ingannare dal costo o dalla sua natura propedeutica: questo testo vale almeno dieci volte il prezzo di copertina, e la sua lettura è talmente piacevole e semplice che quando arriverete alla fine vi rimarrà un piccolo senso di vuoto (compensato però da decine di nozioni in più). Dulcis in fundo, quando McCloud parla di fumetto, include tutti i paesi del mondo, Giappone incluso, svelandone le tecniche narrative e grafiche che gli autori hanno introdotto col passare degli anni. Leggetelo a tutti i costi, compratelo o fatevelo prestare: un tesoro così non vi capiterà più fra le mani! **AB**

EROI D'INCHIOSTRO

Saggio, Italia, 1996
© Euresis Edizioni
© Sergio Bonelli Editore

EuresisEdizioni, 248 pgs, lire 27.000

I personaggi che popolano i fumetti non temono il passare del tempo, né il deteriorarsi della carta. I giornalini si leggono e si buttano, anche se alcuni si ostinano ancora a collezionarli, ma il ricordo di tante letture non muore mai. Orfani di un supporto cartaceo, alcuni eroi di carta si trovano così ad abitare nei pressi del cuore, altri soggiornano nello stomaco, altri ancora nel sesso. Il libro intervista curato da Giovanni Garbellini e Alberto Ostini parla essenzialmente di questo, mascherando dietro un apparente rigore tecnico una violenta passione. Antonio Serra, alla stregua del Kyosuke di *Orange Road*, è in balia di due meravigliose creature, tanto diverse da risultare complementari: il suo cuore batte forte per *Legs Weaver* (per via del suo abbondante seno, diranno i maligni), ma *Nathan Never* è il primo amore, e in quanto tale non si scorda mai. **Eroi di inchiostro** è un corso di sceneggiatura: Serra smonta pezzo per pezzo la macchina narrativa, ci parla di forme, contenuti, segno. Analizza persino i ritmi produttivi del fumetto seriale. Eppure, ciò che rimane alla fine del libro è il dolce sapore della sostanza. **Eroi di inchiostro** è un compendio per lo studio del fumetto: Serra si muove con disinvoltura tra letteratura, cinema, arte, televisione e attualità, tra Occidente e Oriente, tra gli anime giapponesi e i supereroi della 'casa delle idee'. Eppure il risultato non è mai nozionistico, né spavaldamente saccente. **Eroi di inchiostro** è un segreto svelato: Serra custodisce a stento solo le emozioni, raccontando ciò che il pubblico ha sempre potuto giusto supporre. **Eroi di inchiostro** è infine un libro divertente, zeppo di citazioni e disegni inediti. Come tutte le cose preziose, però, il volume della EuresisEdizioni non è facile da reperire. Datevi da fare. **MDG**

TV color

Sono molte le novità che si preparano a sbarcare in TV. Apre la parata **Magic Knight Rayearth**, seguito a ruota da **Sailor Moon Sailorstars** e **Magic Tales of St. Tails** (già in onda da febbraio, almeno secondo i programmi). Questo mese *TV Color* è dedicato alla nuova serie di **Sailor Moon**. Come avrete modo di leggere dai titoli di coda, l'edizione italiana è a cura del sottoscritto. Un primo appunto per quanto riguarda il titolo italiano e, di conseguenza, l'adattamento delle formule usate da Sailor Moon: quando la protagonista acquisisce i suoi nuovi poteri - e nelle successive sequenze della trasformazione in Eternal Sailor Moon - si assiste a un'esplosione vorticosa di piume; allo stesso tempo, le tre nuove Sailor (Maker, Fight e Healer) sono accompagnate dal simbolo della stella (che raffigura anche il loro potere); in apertura di serie, infine, ritroviamo Ottavia (rinata per consegnare a Sailor Moon il suo definitivo e unico potere) circondata dalla danza di profumati petali di ciliegio. La fusione di questi elementi - piume, stelle e petali di ciliegio - ha ispirato **Petali di stelle**, nuovo titolo italiano che ha cercato di coniugare le esigenze dell'adattamento nostrano con gli aspetti originali della storia. Il secondo appunto riguarda un argomento che sta a cuore a tutti, ossia la modifica dei nomi: Nezu (Sailor Iron Mouse) è stata ribattezzata Elly, in arte Cuore di Ferro, mentre Galaxia è rimasta fedele all'originale, così come il professor Wataru e molti altri comprimari che animano le trentaquattro puntate della serie. Terzo appunto: le Sailor Starlight. Come vedrete, le tre protagoniste sono rimaste tali e quali, mentre si è cercato di spiegare perché nascondono la loro vera identità. Vi anticipo che per l'edizione italiana di **Rayearth** sono state seguite scrupolosamente le indicazioni della casa di produzione giapponese (tanto per capirci, Hikaru è stato tradotto letteralmente Luce). Per questo mese è tutto. L'appuntamento è per aprile su **Sailor Moon** 23 con uno scoop esclusivo su **Piccoli problemi di cuore**: non mancate!

Nicola Bartolini Carrassi

TIC TAC LUCA TORELLI ES TORPEDO

Poliziesco/erotico, Spagna, '95
© Sena Audovis/ Rojo Sanz

Manga Films, 30 min, VM 18

Torpedo è un tipo di poche parole. Un gangster italoamericano che si muove negli ambienti fumosi della malavita newyorkese degli anni Trenta. Un bastardo della peggior specie che in pochi ricordano come Luca Torelli. I suoi genitori sono Sanchez Abulì e Alex Toth (disegnatore dei primi episodi), anche se il papà adottivo è il catalano Jordi Bernet, che lo ha esportato in tutto il mondo. Il successo delle storie (pubblicate in Italia su "L'Eternauta" e "Lanciostory") ha fatto sì che entrasse in cantiere una serie animata di **Torpedo**, di cui è stato però prodotto solo un pilota di appena mezz'ora. Il segno è fedele a quello di Bernet, e la storia è perfettamente in linea con l'originale a fumetti: insopportabilmente sessista, condito da sesso e violenza gratuita, il cartoon risulta addirittura divertente. Il mediometraggio, dall'animazione non sempre fluida, uscirà presto in Italia per i tipi della Poligram. **MDG**

OTAKU 100%

Ma allora ve le cercate proprio! Foto di gruppo con intruso per **Rayearth**: da sinistra a destra, **Mariaelena Bavarello** (Fu), **Marianna D'Angelantonio** (Hikaru), **Livio Caponi** (sostituto-Goku di Marianna), **Paolo Barelli** (Felio) e **Viviana Rugiati** (Umi). La prossima volta che fate un salto a Sephiro, fatemi un fischio: devo regolare un paio di conti con quella supposta pelosa di Mokona. Spero che non l'abbiate ancora fatto arrosto... Ci terrei ad assaggiarlo! **K**

LODI senza MARIO

Questa nuova mikrorubrika apparirà raramente per mancanza di materiale, ma è bene ringraziare tutti coloro che riservano ogni tanto una buona parola per le nippo produzioni. Le nostre prime **Lodi senza Mario** vanno alla trasmissione **Anima Mia** di Fabio Fazio, che ha piacevolmente rivangato alcuni celebri miti animati degli anni Settanta, svelando clamorosi retroscena: il coro della sigla di **Atlas Ufo Robot** era gentilmente fornito dal grande Fabio Concato, mentre **Barbapapà** era scritto da Roberto Vecchioni e cantato da Claudio Lippi e Orietta Berti. Abbiamo potuto conoscere anche i cantanti (uno per tutti, gli 'Actarus', che in realtà era un unico individuo) e gli autori di tali sigle (nomi celebri nel mondo della musica come Vince Tempera), ma soprattutto abbiamo potuto vedere Claudio Baglioni cantare **Atlas Ufo Robot** e **Heidi** nel suo personalissimo stile! Bravi! Ma su tutto questo incombe ancora un grande interrogativo... Era davvero Piero Pelù dei Litfiba a cantare **Jeeg Robot**?! **K**

Hen © Oku/Shueisha/Toei

RUBRIKAPPA

Aaaaargh! Scusate l'inizio da panico, ma quando ci vuole, ci vuole! Ecchekkappero! Non ci posso credere! Crisi dell'editoria in Giappone! La notizia è giunta in redazione come una doccia fredda, tanto che anche il Fantasma del Pianoforte ci è rimasto secco! Tanto, cosa gliene frega, a lui? E' già morto! Be', insomma, credateci o no, una delle riviste più note ai manga-fan occidentali e giapponesi chiude i battenti! Sto parlando di "Captain", il magazine della Tokuma Shoten che pubblicava i lavori di tanti apprezzati autori come Masaomi Kanzaki, Yoshihisa Tagami e Takaya Yoshiki! State rabbrividendo, vero? E fate bene, dato che c'è anche di peggio. Mentre fra un paio di mesi voi potrete leggere il quattordicesimo volume di **Guyver** per intero, grazie a **Storie di Kappa** 32, alla Tokuma è stata messa in discussione l'uscita del quindicesimo, dato che le avventure del nostro amico bioarmaturato pubblicate nella moritura rivista non basterebbero a riempirlo! Eh, no! Non vorranno mica lasciarci così in sospeso, quei nippogaùrri?! Dopo vado a convincere i Kappa-altrettanto-gaùrri a fare qualcosa... Voglio vedere il finale di **Guyver** a costo di produrlo di persona! Quant'è? Diecimila? Basta poco, checcevo'?! Vabbé, va'... Restiamo in allarme giallo per **Guyver**, ma entriamo in allarme rosso per la Saban. Voi direte: parliamo del nuovo film dei **Power Rangers**? Vi dirò: eh, no, cari! Questa volta ho proprio intenzione di farvi svenire, perché è ormai certo che i produttori dei Power-gabilli abbiano acquistato i diritti di **Sailor Moon** per farne una versione dal vivo, con attrici in carne e ossa! Panico? Sissì! Esistono addirittura le prime ipotesi sulle attrici che verranno impiegate, tanto che alcuni giurano che molte delle protagoniste saranno 'prelevate' da serie TV di successo come **Bayside School**, **Beverly Hills** e... **Baywatch**! Dubito, però, che nel cast sia prevista anche Pamela Anderson: **Sailor Moon** con gli air-bag mi sembrerebbe veramente fuori luogo. Restate in onda: cercherò di ottenere maggiori informazioni tramite i nostri soci della ditta Talpa & Co. Be', parlando di **Sailor Moon**, già che ci siamo, vi do un annuncio che per molti sarà un vero e proprio lutto: Naoko Takeuchi ha detto stop! La saga delle guerriere in marinaretta si è conclusa, e pare proprio che l'autrice non abbia alcuna intenzione di continuare a inventare nuove avventure aventi come protagoniste le eroine che l'hanno portata al successo. In compenso, si scopre finalmente chi è quella specie di rospo che risponde al nome di Chibichibi (non vi dirò nulla in merito, ma sappiate che ricorda molto il Mokona di **Rayearth 2**); inoltre, a tutti i porcellozzi ultra-undicenni che seguono le Sailor-saghe, Bunny darà un gradito addio nell'ultima puntata di **Sailorstars**, combattendo per tutto l'episodio 'indossando' solamente un paio d'ali e una spada magica. Naturalmente non vedrete nulla di speciale, perché i particolari scabrosi - nel più classico stile nipponico - sono stati volutamente tralasciati dagli animatori. Ecco, lo sapevo: dovevo dirlo prima! La produzione italiana di bava-post-allupamento è salita dell'ottanta per cento. Occhio alle inondazioni! Qui ho già l'acqu(olin)a alle ginocchia! Chi prenderà il posto (nella TV nipponica, s'intende) delle Sailor-guerriere? L'arduo compito spetta a **Cutie Honey Flash**, versione edulcorata e sailormunata dell'eroina più sexy del Go Nagai nazionale. Basta osservare il faccino della protagonista per capire subito che il tentativo di 'strappare' i fan alla Guerriera della Luna c'è, eccome! Buona fortuna, Naga'!

Cutie Honey Flash © Go Nagai/Dynamic Prod./Toei

A proposito, se abitate a Bologna o in zone limitrofe, tenete d'occhio i manifesti riguardanti discoteche e locali, perché potreste imbattervi in un gruppo musicale alquanto skofanato che risponde al nome di **Maccaroni Circus**, presentato da Mister Tarantella, sotto le cui spoglie si cela quel nippo-adottato di Igort (vedi **Kappa Magazine** 46, *Gaijin! MangaKa made in Italy*), che all'interno di un teatrino cosparso di aglio, peperoncino e cornetti por-

tafortuna, trasforma in canzoni lo stereotipo dell'italiano all'estero, inneggiando allo spaghetto con la pummarola, a Sofia Loren e al valore del 'maskulo latino' in maniera decisamente ironica. Cosa c'entra col Giappone e con i cartoni animati? Be', sappiate che all'interno del **Maccaroni Circus** si sono alternati ospiti d'eccezione come Daniele "cosmico!" Luttazzi, Johnson "Vamos a la playa" Righeira e Paolo Maria "Padre Buozzi" Veronica, ma c'è anche la partecipazione quasi fissa di un'esplosiva giapponesina il cui pseudonimo è proprio **Cutie Honey**, che canta l'omonima canzone trasformata in uno scatenato shake, nonché la sigla originale di **Jenny la tennista!** Be', credo che già da sola valga tutto il biglietto d'ingresso!

Bene, passiamo al mercato degli OAV (Original Anime Video, per quei quattromila lettori che si sono messi in onda su **Kappa Magazine** da soli otto mesi)! La parte del leone la fanno questo mese due produzioncine niente male. La prima riguarda una nuova trasposizione da videogioco a cartone animato, e si tratta dell'ultimo grande escluso (finora) della Capcom. Come avrete già intuito, si tratta di **Vampire Hunter**, che i videogiocatori più incalliti conosceranno con il nome d'importazione **Dark Stalker Revenge**. Ci sono proprio tutti: il vampiro Dimitri, Morrigan, Felicia, e l'allegra combriccola di mostri 'classici' rivisitati; in questa particolare occasione li ho trovati veramente in forma, e il loro aspetto grafico lo trovo piuttosto interessante. Qualcuno sta provando a introdurre un nuovo tipo di character design, o sbaglio?

Vampire Hunter © Capcom/Amuse

Oh, a proposito, ho una bella notizia per tutti quegli allupati che - in seguito alla *Rubrikappa* apparsa su **Kappa Magazine** 50 - sono rimasti affascinati da **Hen** di Hiroya Oku, tanto da subissare i Kappappéri di richieste di pubblicazione. Convinto del fatto che vi abbia colpito la maestria dell'autore nell'uso del pennello e del colore, sicuro del fatto che abbiate trovato il plot interessante e innovativo, vi comunico che in Giappone è finalmente uscito il relativo OAV, così potrete rivivere l'intensità della trama anche in versione animata. Naturalmente eravate interessati a questo, non alle angurie che la protagonista si porta in giro, vero? Branco di affamati! Olé! Altra notizia succulenta per quanto riguarda gli OAV, ma questa volta per il mercato italiano. Dopo anni, anni, anni, anni, anni - basta, grazie - e anni di chiacchiere e articoli su di essa stessa colei la quale medesima, qualcuno si è finalmente deciso a tradurre **Project Ako**, uno dei cartoni animati degli anni Ottanta che ebbe l'onore e il piacere (grazie, ma si figuri, prima lei, ci mancherebbe, no guardi dicò sul serio) di portare al successo gli anime in videocassetta. Be', la super-liceale Ako sta per entrare nelle vostre videoteche grazie alla Poligram, per cui datele un'occhiata. E anche per questa volta ce la siamo cavata egregiamente! Cavoli a merenda a tutti!

Il vostro cetacico Kappa

Project Ako © Zei Eiji/Fujimi

I MANGA INVADONO LA RADIO!
Tutti i giovedì alle ore 16:45 i KAPPA BOYS parlano dei vostri fumetti preferiti dai microfoni di ITALIA NETWORK! Tre minuti di Giappone all'interno di LOS CUARENTA, il rotocalco dance di Andrea Pellizzari! Principali frequenze: Torino (94.0), Milano (88.65), Bologna (106.5), Firenze (97.3), Roma (98.7), Napoli (93.7), Bari (106.6)

TOP TEN STAR COMICS manga Novembre 1996

1 • Dragon Ball 39
2 • Dragon Ball 40
3 • Neverland (Ranma 1/2) 44
4 • Neverland (Ranma 1/2) 45
5 • Sailor Moon 18
6 • Mitico (Dr. Slump) 30
7 • Action (JoJo) 37
8 • Techno (Cyber Blue) 31
9 • Kappa Magazine 53
10 • Young 30

marzo 1997

I voti sotto riportati si riferiscono a KAPPA MAGAZINE 57

Esprimete un voto (da 1 a 10) per:
___ **GENZO**
___ **OH, MIA DEA!**
___ **CALM BREAKER**
___ **ASSEMBLER OX**

Esprimete un voto (da 1 a 10) per:
___ **DOSSIER RANMA 1/2**
___ **KAPPA VOX**
___ **EDITORIALE**
___ **ORANGE ROAD NOVEL**
___ **PUNTO A KAPPA**

Esprimete un voto (da 1 a 10) per:
___ **Copertina GENZO**

Cos'hai preferito in questo numero?
____

Cosa ti ha interessato di meno?
____

Cosa manca ancora a **Kappa**?
____

Qual è il vostro autore preferito?
____

Acquistate i titoli recensiti nel **Vox**?
❑ Sempre ❑ A volte ❑ Mai

nome______________________
cognome______________________
età______________________

APRILE

KAPPA MAGAZINE 58
17x24, 128 pp, b/n e col, lire 6.000

Tenetevi forte! Sulle pagine di **Kappa** inizia la miniserie in quattro episodi **Sailor Moon - L'amante della Principessa Kaguya**! Direttamente dal film di **Sailor Moon S**, assisteremo alla lotta delle Sailor combattenti contro la Principessa Kaguya, la cui mira è congelare la Terra per... tenerla sempre con sé! E poi, gli altri fumetti: in **Assembler 0X** apprendiamo che attorno all'armadio di casa Igarashi gravita un inquietante mistero legato a Plasma; in **Oh, mia Dea!** il clone demoniaco di Urd crea problemi sentimentali fra Belldandy e Keiichi; in **Calm Breaker** Sayuri e gli altri delle industrie Kamata hanno a che fare con Gilbert, una colossale mucca robot! Oltre a questo, news, anticipazioni e un mega-dossier sulla saga delle macchine del tempo (**Time Bokan Series**)!

STARLIGHT 55 (CITY HUNTER)
12x18, B, 184 pp, b/n, lire 5.000

Questa volta, al centro della storia troviamo un'intraprendente giornalista televisiva: la donna, volendo dimostrare al mondo di non essere solo bella, ma anche intelligente, inizia a indagare su un temibile clan mafioso. Un servizio che potrebbe costarle caro, se non fosse per il nostro Ryo....

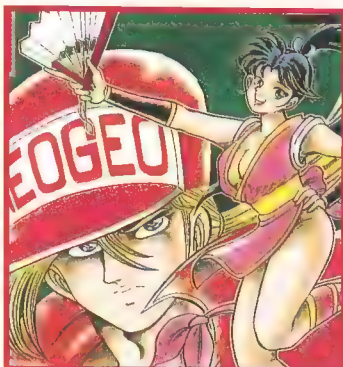
NEVERLAND 54 e 55 (RANMA 1/2)
12x18, 128 pp, b/n, lire 3.300

Akane e Shan-Pu si sfidano nuovamente a duello: quetsa volta, però, la 'fidanzata ufficiale' di Ranma ha ingerito un preparato a base di soba dal potere miracoloso. Quello che la giovane non sa, è che l'intruglio cucinato da Happosai la rende fortissima, ma ha effetti collaterali a dir poco spiacevoli.

ACTION 42 (JOJO)
12x18, 128 pp, b/n, lire 3.300

1999: Jotaro Kujo, ormai adulto, va alla ricerca di suo zio Josuke, nato da una recente relazione extraconiugale di nonno Joseph Joestar, per metterlo al corrente del fatto che anche lui è compreso nel testamento del vecchio. Ma anche per un altro motivo: qualcosa di misterioso aleggia nella cittadina in cui vive lo schizofrenico Josuke, il quale, nel frattempo, ha sviluppato uno stand tutto suo!

MANGA STAR COMICS

Finalmente si videogioca!

GAME OVER 1
15x21, 72 pp, b/n e col, lire 3.500

Lavorando ormai da anni con i più importanti editori giapponesi abbiamo imparato a sopravvivere ai ritardi che spesso minano l'uscita di un albo in edicola. Le pellicole che non arrivano entro la data prefissata, le diapositive per le copertine che si perdono negli archivi nipponici, le verifiche dei programmi editoriali sono solo alcuni dei problemi in cui ci imbattiamo mensilmente. Convincere i responsabili della Capcom e della SNK a convivere su una stessa rivista non è stato davvero facile, ma alla fine i Kappa boys hanno avuto la meglio. Tra la fine di aprile e la prima metà di maggio (ancora un po' di mistero non guasta) le Edizioni Star Comics terranno finalmente a battesimo Game Over, attesissimo magazine di videogiochi a fumetti! Per i manga si punta davvero al meglio, grazie a due 'picchiaduro' eccezionali: Fatal Fury e Street Fighter II V! E che dire del sorprendente apparato redazionale che presenterà al grande pubblico tutti gli eroi dei videogame, le più importanti novità dal Giappone e tanti dossier sui videogiochi animati (e a fumetti)? Non vi basta? Bene, sappiate che su Game Over (e solo su Game Over) vi aspettano le divertentissime vignette umoristiche di Samurai Spirit! E per chiudere alla grande, ogni mese la vostra fedeltà sarà premiata con un favoloso poster in regalo! Non mancate!

TECHNO 36 (USHIO E TORA)
12x18, 128 pp, b/n, lire 3.300

Aotsuki cerca di destare Nii dallo stato di apatia in cui è caduto, mentre intorno infuria la battaglia: **Ushio** e **Tora** hanno di fronte una creatura ciclopica e micidiale, e per vincerla il ragazzo è costretto a richiamare tutta la bestialità racchiusa in lui. Il nostro eroe perde i lineamenti umani, le sue braccia si ricoprono di lunghi peli e il suo corpo inizia una lenta mutazione... Per quanto tempo la ragione sarà ancora sua alleata?

MITICO 35 (DOTTOR SLUMP)
12x181, 128 pp, b/n, lire 3.300

Le assurde invenzioni del dottor Norimaki, le birichinate superforzute di **Arale**, l'appetito abissale di Gacchan e tutti gli imprevedibili aspetti del Villaggio Pinguino sono pronti ancora una volta a farvi cadere dalla sedia... ma dal ridere!

YOUNG 35 (LAMU')
11,5x17, 128 pp, b/n, lire 3.300

Tutta la serie di Lamù in versione INTEGRALE! E' arrivato Rei, e nel distretto di Nerima non si vive più, fra gelosia, vecchi amori e nuove fiamme! E mentre Ataru le studia tutte per liberarsi di Lamù, le più bizzarre creature della mitologia nipponica minano la tranquillità della famiglia Moroboshi!

DRAGON BALL 49 e 50
12x18, 128 pp, b/n, lire 3.300

Cos'ha spinto Trunks a viaggiare nel tempo per avvertire Goku dell'arrivo dei cyborg? Una grande tragedia ha sconvolto la sua vita, e ora il ragazzo vuole una rivincita. Si riparte poi con il Cell Game, dove vedremo la vera potenza di Gohan!

KEN IL GUERRIERO 4
12x18, 192 pp, b/n, lire 5.000

Nel suo errare per terre martoriate, Kenshiro affina le sue tecniche di combattimento. La vita del nostro eroe è ora segnata dall'incontro con una ragazza simile a Julia, e con il guerriero Rei.

SAILORMOON 23
15x21, 64 pp, b/n e col, lire 3.200

Bunny e Milord (irretito da Chibiusa/Black Lady) si trovano l'una contro l'altro in un episodio ad alta tensione! E ancora: il dossier **Piccoli problemi di cuore**, il test di **Primi baci** e un *origami* in regalo!

STORIEdiKAPPA 31 (SERAPHIC FEATHER)
13x18, 208 pp, b/n, lire 6.000

Continua la saga fanta-erotica di Hiroyuki Utatane. Cosa sono gli Emblem Seed? Cosa racchiude il loro potere? Perché sia alieni, sia terrestri lo vogliono? Per un mistero chiarito, due nuovi ne nascono!

KAPPA
-MAGAZINE-
NUMERO CINQUANTASETTE

ANIME
rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese (ma non solo)
NUMERO CINQUANTASETTE

Nachi Igarashi - Viaggio nei ricordi - "Igarashi Nachi: Omoide no Tabi"
da Assembler OX vol. 4 - 1995
Demone al cento per cento - "Urd ga Akuma 100%!!"
da Aa! Megamisama vol. 10 - 1994
Qualcosa di tenero fra Sayuri e Misaki - "Sayuri to Misaki no Ayashii Kankei!?"
da Calm Breaker vol. 2 - 1996
Genzo, storia d'orrore e di burattini - "Genzo Hitogata Kiwa"
da Afternoon nr. 10 - 1996

COPERTINA: Genzo, la principessa e il suo defunto marito © Yuzo Takada/Kodansha
COLORI: Sabrina Daviddi, Alcadia Snc (Adobe Photoshop)
BOX: Ranma 1/2 © Rumiko Takahashi/Shogakukan/Doro TV

STAMPA/TV DUE A DUE

La lettura di **Ken il guerriero** non lascia certo indifferente il pubblico italiano, sia esso composto da fan sfegatati o scettici intransigenti. Il fumetto ha riscosso un successo senza precedenti, costringendo il nostro editore - su richiesta pressante degli edicolanti - a ristampare e a distribuire per una seconda volta l'introvabile numero uno. Abbiamo evidentemente peccato d'ingenuità pensando che la serie del mitico uomo dalle sette stelle, nonostante la ristampa 'riveduta e corretta', non potesse rivaleggiare con **Dragon Ball** o **Ranma 1/2**. Centinaia di lettere provano che la maggior parte dei nostri lettori non ha mai letto l'edizione di Granata Press, uscita senza particolari promozioni quando i manga non avevano fatto ancora breccia nel mercato editoriale nostrano. Approfittiamo di questo spazio per tranquillizzare quindi tutti coloro che temevano un buco nell'acqua per la Star Comics, per ringraziare tutti i fedelissimi all'ascolto, e soprattutto per dare un seguito all'editoriale del mese scorso. Sì, perché in questo periodo stampa e televisione hanno avuto modo di giocare al rialzo, continuando la crociata contro il nostro eroe. La gigantografia di **Ken** scesa dall'alto degli studi RAI durante una puntata di *Pinocchio* ha segnato il due a uno per la TV (ricordate il pareggio tra "La Repubblica" e *Moby Dick*, vero?). Gad Lerner ha messo in rete su cross di Santoro decontestualizzando una vignetta dal resto della storia. **Ken** urlava a un gruppo di predoni: «Voi non avete il diritto di vivere! Morirete oggi stesso!». Un vecchio era appena stato colpito da una lancia in pieno petto e, morente, veniva torturato da un muscoloso energumeno: una frase che nessuno direbbe in condizioni normali, e che in qualche modo sottolineava un improvviso impulso di rabbia. Un espediente narrativo comune a tante sceneggiature di fumetti come di kolossal cinematografici.
La televisione, però, non mantiene a lungo il primato sulla carta stampata: il quotidiano "Il Piccolo" ristabilisce infatti il punteggio pareggiando grazie a un anonimo attaccante. Un articolo che maschera dietro un apparente sarcasmo i soliti luoghi comuni: «Finché Ken è rimasto il marito di Barbie - viene da pensare - non si moriva sotto i sassi in autostrada». Vorremmo far provare a tutti coloro che hanno detto e scritto queste cose l'esperienza di sentirsi, anche solo per un attimo, i possibili mandanti di un omicidio. Cosa proverebbero se qualcuno si ammazzasse o uccidesse dopo aver letto un loro quotidiano o aver assistito a un loro dibattito televisivo? Be', noi l'abbiamo provato, poiché rappresentiamo in Italia il fumetto di **Ken**, i suoi autori, e siamo anche responsabili di tutto ciò che viene scritto sul mensile del maestro di Hokuto, redazionale o traduzione che sia. E' una vergogna che si continui ad accusare **Ken** quando a Tortona è guerra aperta tra avvocati e Procura, quando ritrattazioni e confessioni contraddittorie fanno scricchiolare l'intera indagine. E intanto a Roma cinque ragazzi che avevano scagliato sassi e vetri di bottiglia sui passeggeri della metropolitana sono stati assolti con formula piena perché 'il fatto non costituisce reato'. Se dove non arriva evidentemente la famiglia non arrivano neppure le istituzioni, che nessuno si lamenti se il degrado della società ci trascinerà tutti a uno stato di violenza. Sì, proprio come quello descritto paradossalmente da Buronson e Hara in **Ken il guerriero**. Peccato che Gad Lerner non abbia abbastanza muscoli per difenderci.

Kappa boys

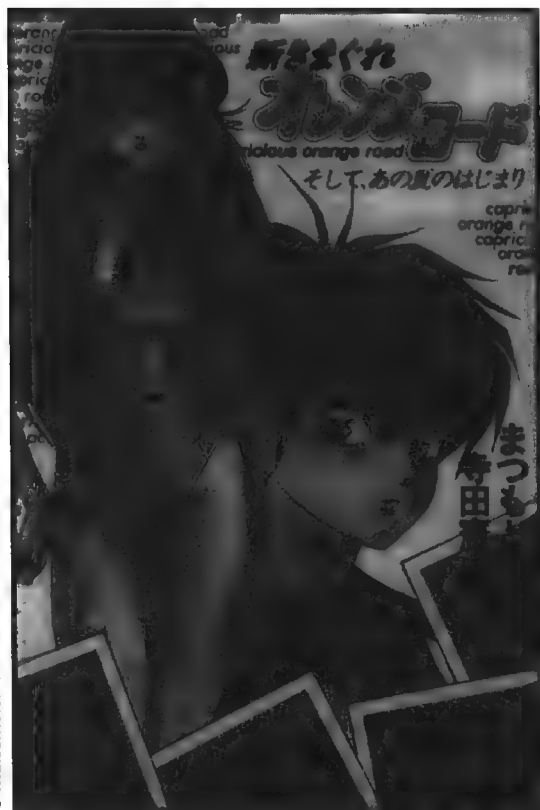
«Un uomo normale usa solo il trenta per cento delle sue capacità potenziali...»

Ken il guerriero

Dal romanzo di **Izumi Matsumoto** e **Kenji Terada**

Illustrazione di **Izumi Matsumoto**
Traduzione di **Simona Stanzani**
Adattamento testi di **Otto Gabos**

Per chi ha seguito il percorso di Kappa Magazine **fin qui, Izumi Matsumoto è un autore ormai familiare. Per chi ha incrociato il nostro cammino solo ora, e certamente ha amato il romantico** Orange Road (E' quasi magia Johnny)**, possiamo dire che il racconto che segue è il seguito 'ufficiale' del celebre manga. Un assaggio del libro che inaugura la collana di narrativa della** Kappa Edizioni**, e da cui in Giappone è già stato tratto un lungometraggio animato per il grande schermo.**

La sirena di un cargo straniero si faceva sentire in lontananza. Un suono lunghissimo e profondo ripetuto come un lamento. Due, tre volte.
Te ne stavi appoggiata alla balaustra del ponte, non ti voltavi nemmeno, e i tuoi occhi erano completamente rapiti dalle luci del porto immerso nella notte.
Ti stavo vicino. Seguivo il tuo profilo quasi spiandoti di nascosto. E più ti osservavo, più mi sentivo invadere da un immenso senso di gioia. Ero felice.

Yokohama Bay Bridge.
Il vento correva sulla superficie dell'acqua, ci girava intorno giocando. A tratti portava alle mie narici un profumo dolcissimo, piacevole. Il mio corpo assalito, fu conquistato quasi immediatamente. I sensi vacillarono.
Mi sentivo mancare. Come sempre.
E' sempre così. Il profumo dolce di Madoka Ayukawa. Chissà cos'è. Sembra direttamente emanato dal suo corpo, dalla sua pelle.
E' come la polverina di luce che usa Campanellino per incantare la gente. Sempre...

Era sempre lei, quell'angelo capriccioso, che inviava gli spiriti del vento a spargere su di me il suo profumo dolcissimo.

Quante volte ho desiderato catturare quel profumo, stringerlo tra le mani per poterlo sentire, per poterlo respirare profondamente fino a consumarlo tutto, inebriato.
Poi, ogni volta, mi rendevo conto di che bestia, di che pervertito fossi e me ne vergognavo.
Quella sera invece mi sarei potuto permettere tutto.
Lei mi aveva promesso che quella sera sarebbe stata proprio quel tipo di 'sera'.
"Smettila, Kasuga-kun!"
Ayukawa mi aveva letto nel pensiero senza alcuna difficoltà, come se niente fosse.
"Eh?"
"Scommetto che stai pensando a qualcosa di sconcio!"
"M-ma di cosa stai parlando?"
"Aha, centro!"
Detto questo, Ayukawa poggiò il suo dito sottile sulla punta del mio naso. I suoi lunghi capelli ondeggiavano scossi dal vento. Ancora il suo profumo dolcissimo. Quello di un angelo.
"Kasuga-kun, lo sai che sei proprio un tipo... ecco, come dire... trasparente! Quando pensi a qualcosa di poco serio, te lo si legge in faccia!"
"Ma... Ma io..."
"Sei proprio un maiale!" disse ridendo.
Quella sera lei stava ridendo moltissimo, non l'avevo mai vista ridere così. Era tutto molto bello, ma mi sembrava che lei si sforzasse, esagerando tutto. Forse voleva nascondere qualcosa. Forse era imbarazzata. Ma perché?
Comunque, le coppie sedute ai tavolini intorno si voltavano a guardarci come se li stessimo infastidendo. Ayukawa, come sempre gentilissima, rispose a tutte quelle attenzioni ridendo di proposito ancora più forte.
"Ehi, Ayukawa, ci stanno guardando tutti!"
"E allora, lascia pure che ci guardino." Detto questo continuò a ridere imperterrita mostrando i suoi dentini candidi e deliziosi.

Poi subito dopo cambiò tutto. Divenne seria. I lineamenti del suo volto si irrigidirono, così come il suo corpo.
Non avevo fatto ancora in tempo a chiederemi il motivo di quel cambiamento improvviso, che mi afferrò per il colletto della camicia, tirandomi a sé.
"A-Ayukawa..."
"Senti, Kasuga-kun..."
"...?"
"Mi dai un bacio?"
Una fitta al cuore. Il cuore mi si era fermato per un attimo.
"Sceeemo, non lo vedi che anch'io sono tesa? Proprio come te!... Cosa credi?!"
"Eh?"
"Sarà la mia prima volta... e sottolineo prima volta!"
Capii tutto, un'illuminazione. Ecco perché al ristorante a Chinatown era così irrequieta... Le sue risate esagerate. Era imbarazzata... per il mio stesso motivo!
"Ayukawa..."
Le stavo vicinissimo. Potevo sentire il suo respiro. L'abbracciai forte sentendo il suo corpo morbido sul mio. Poi unii le mie labbra alle sue. Smisi di pensare.

[...]

Un pianista di colore suonava in sottofondo un po' di jazz. Tra tutti i clienti, noi eravamo di sicuro i più giovani e anche i più vivaci. Si ripropose immancabilmente la stessa situazione del ristorante, con Ayukawa che rideva in crescendo e i signori pronti a trafiggerci con una serie interminabile di occhiate assassine.
Loro volevano ascoltare la musica. Noi no.
Eravamo semplicemente euforici.
"Comunque facciamoci i complimenti... Congratulazioni, questo è il terzo brindisi di oggi!"
Ayukawa pronunciò quella frase assurda in un tono serissimo, quasi pomposo. Poi ovviamente riprese a ridere mentre i bicchieri si toccavano per l'ennesimo brindisi. Il terzo, per l'appunto.

"Però sei davvero in gamba, Kasuga-kun. A quanto pare hai ereditato il tuo talento di fotografo da tuo padre."
"Ma no, te l'ho detto: è stata solo una coincidenza, un puro caso."
"No, no, ti sbagli. Kelly Toyama non avrebbe mai scelto i tuoi lavori se si fosse trattato soltanto di una coincidenza."
"Kelly, Kelly... che palle! Non hai fatto altro che parlare di lui per tutta la sera!"
"Dai, non essere geloso. Toyama è un fotografo di moda famosissimo. Tu hai un futuro brillante davanti... ma devi riconoscere che sei appena all'inizio... sei solo un principiante. Uno splendido principiante!"
Ayukawa accompagnò la sentenza con un'altra risata. Una delle tante. Notai che le guance le erano diventate rosse. Forse erano stati tutti quei brindisi.
Era buffa e mi piaceva ancora di più. Pensai per un attimo a quanto stava succedendo. Era la nostra serata dei festeggiamenti.
Avevo appena vinto il concorso fotografico dell'università. Il giudizio insindacabile era stato espresso da Kelly Toyama, il genio di cui si parlava prima. Anche lui si era laureato alla stessa università. Fino ad allora non sapevo molto di lui.
Per fortuna che c'era Ayukawa. Lei è sempre stata una sua grande ammiratrice. Che gioia!
Festeggiavamo. Prima al ristorante, poi al piano bar dell'hotel. Avevamo deciso di restare fuori tutta la notte e di aspettare insieme l'alba. Di salutarla mentre si stiracchiava sulla baia.
"Che regalo vorresti?" Ayukawa me lo chiese all'improvviso.
"Eh?"
"Un regalo. Forse tu non ce l'hai presente, ma... Mi sa che nella vincita del premio siano compresi anche un bel po' di soldini. E quindi bisogna assolutamente festeggiare!"
"Davvero?"
Ayukawa annuì con decisione. I suoi occhi in quel preciso momento erano più dolci che mai.
Quando iniziai a frequentare l'università in primavera, non ero affatto motivato a studiare, a seguire i corsi, non m'impegnavo. Poi ho incontrato lei.
Imparai a a conoscerla e col tempo a capire quando fosse preoccupata per me. Non me lo diceva mai, ma bastavano i suoi occhi.
I suoi occhi.
Dolcissimi, irresistibili.
Alla fine trovai la forza di dire:
"Dunque... Un regalo. Da te vorrei..."
"Sì?..."
Per dirglielo dovetti dar fondo a tutte le mie scorte di coraggio nascosto.
"Vorrei qualcosa di prezioso come il premio che mi ha dato Kelly Toyama... Anzi, di più!"
"Eh?"
Ayukawa spalancò i suoi occhioni. Fu tutto ciò che mi venne da dire. Il resto fu soltanto una risatina sciocca ed evasiva di cui nemmeno io riuscii ben capire il significato.
Avevamo già iniziato a baciarci dopo aver superato l'esame d'ammissione all'università.
Da allora tanti baci, ma 'quello' non eravamo riusciti ancora a farlo.
I suoi genitori erano musicisti e stavano spesso all'estero per lavoro, quindi Ayukawa rimaneva spesso a casa da sola. C'erano tutte le occasioni per farlo, ma c'era il problema di tradire la fiducia dei suoi.
Lei ci teneva molto.
Così fino a quel momento non c'eravamo ancora arrivati.
Avevo 19 anni, e se dicessi che verso Ayukawa non provavo alcun desiderio sessuale mentirei sicuramente. Un vero bugiardo.
Comunque non potevo forzarla. Non ci riuscivo. Mi sembrava ingiusto, sbagliato.
Stava tremando. Forse solo per un attimo. Poi, appena le accennai un sorriso, lei si sciolse, fissandomi con i suoi occhi incredibili e maliziosi.
"Wow! Accidenti, Kasuga-kun!"
"Eh?!"
"Che coraggio!"
"No... no... ascolta un po' A-Ayukawa, io... io..."
"OK."
"Eeeh... cos'hai... O-OK?!!... M-ma hai capito quello che volevo dire?!!!..."
Non mi aspettavo affato una risposta così semplice e allo stesso tempo così disarmante.
Lei, non soddisfatta, continuò a infierire con i suoi soliti occhi maliziosi che nel frattempo irradiavano una sensualità sconvolgente. Mi provocavano.
"Su, dai."
Era il suo segnale di dare il 'via!'....
Via, verso il Paradiso!

Il romanzo di Orange Road vi aspetta dalla fine di marzo in tutte le librerie specializzate.

Questo mese apriamo l'angolo della posta con un intervento di Nicola Bartolini Carrassi, collaboratore di Kappa **chiamato in causa nel numero di febbraio. Personalmente, continuo a credere che in una rivista come la nostra possano coesistere caratteri diversi, uniti però da un imprescindibile collante: l'universo giapponese.**

K57-A

Non credevo che un giorno mi sarebbe stato necessario dimostrare che sono un manga-fan, che ho fatto parte di una folta schiera di otaku scatenati e che ancora oggi mi emoziono quando vedo una nuova serie di **Sailor Moon** o le tavole di Masakazu Katsura. Eppure la lettera di Carlo Savorelli (**K56-A**) mi ha fatto riflettere. Sorvoliamo sul termine 'losco figuro' con il quale sono stato bollato (forse perché non abbiamo mai avuto modo di guardarci negli occhi): più che un losco figuro al servizio di Mediaset, mi piacerebbe vedermi come l'anello di congiunzione tra gli amanti degli anime e la realtà televisiva di emittenti che ci permettono comunque di vedere serie giapponesi. Sono del 1971 e la mia passione è nata sulla magica scia di **Goldrake**. Nella mia biblioteca hanno trovato posto tutti i numeri del "Corriere dei Piccoli" sui quali è apparso un manga o qualche piccola foto dalla TV, tutti i numeri di "Candy Candy", una bella collezione di "Animage" e "Animedia"... Insomma, credo di avere un passato comune a quello di molti lettori di **Kappa**. Eppure mi sento definire come uno che sta dall'altra parte della barricata. Ma quale barricata? Quella voluta per creare uno spauracchio? **TV Color** è nato per fornire ai lettori anticipazioni sui cartoon acquistati dal Giappone che saranno presto trasmessi in televisione. Lo spazio si è arricchito di numerose notizie 'rubate' dietro le quinte e informazioni sul doppiaggio. Questo doveva essere e questo è stato. Un appunto: quando si è parlato di **City Hunter** e **Dragon Ball** ho detto subito che le due produzioni sarebbero andate in onda su circuiti minori... Rimaniamo in tema di doppiaggio. Quando da ragazzino non perdevo una puntata di **Creamy** o **Licia**, non potevo immaginare che un giorno avrei lavorato come doppiatore, eppure amavo quelle voci e il modo in cui sapevano 'incollarsi' ai personaggi. Ho sempre ammirato il doppiaggio milanese e il tempo mi ha dato ragione: dagli anni Ottanta a oggi i cartoni animati per la TV vengono spartiti tra due studi di produzione di Milano. Di chi altro avrei dovuto parlare? Da buon otaku, poi, mi sono sempre bevuto tutto ciò che veniva scritto e detto in merito all'adattamento... Finché ho potuto verificare le cose con i miei occhi. Lavoro spessissimo con Alessandra Valeri Manera e vedo ogni giorno ciò che accade ai nostri amati anime. Con me lavorano professionisti intelligenti e mentalmente aperti, e nessuno vuole fare scempio per il puro gusto di rovinare un cartone animato. I programmi che vanno su una rete nazionale devono essere adatti a un pubblico vastissimo: dal bambino di quattro anni al ragazzino di dodici. Perché non trasmetterli di sera, in un orario per adulti? Purtroppo non ci sono abbastanza ascoltatori. Per finire, vorrei ricordare a tutti che il **Tokimeki** nasce proprio da un'idea del sottoscritto, che con l'aiuto dei Kappa boys e di Yamato ha creduto in un sogno apparentemente irraggiungibile. Qualcuno si chiederà a questo punto da che parte stia Nicola Bartolini Carrassi... Amo i cartoni giapponesi e i manga, non amo gli estremismi e non mi piace giudicare a priori senza prima 'toccare con mano'. Adoro il mio lavoro, e tutte le volte che mi occupo dei dialoghi di un cartone animato (come **Rayearth**, estremamente fedele all'adattamento dei Kappa boys) o di un'edizione (come nel caso di **Piccoli problemi di cuore**), lo faccio con entusiasmo. Sono riuscito a trasformare la mia passione in un lavoro, e se a qualcuno non va bene ricorra pure alle invenzioni... Tanto tra poco non ci crederà più nessuno.

Nicola Bartolini Carrassi

Non ho intenzione di ripetermi sull'argomento. Non invidio la posizione di Nicola: osteggiato da molti per la sua vicinanza a Mediaset e apprezzato da altri per il Tokimeki **(almeno a giudicare dalle lettere che ci arrivano), non deve dormire sonni tranquilli. La mia unica proposta è quella di essere tutti più tolleranti e politicamente corretti. Limitiamoci a evidenziare i fatti evitando ogni possibile trasporto del cuore:** TV Color **rimane comunque un'originale guida di resistenza umana.**

K57-B

Carissimi Kappa boys (& girl, naturalmente), voglio farvi i complimenti per le novità che ultimamente ci state proponendo su **Storie di Kappa**. La vostra rivista ammiraglia non è comunque da meno! Bella idea quella di farci votare la prossima 'sorpresina': a quando il nome del vincitore? Ma ora veniamo al vero motivo di questa mia lettera. Anche se ormai ho ben 14 anni, sono una fedele lettrice di **Sailor Moon** e ho seguito con molto interesse gli articoli sui pianeti del Sistema Solare. Io vivo a Pontedera e l'astronomia m'interessa molto: esiste vicino alla mia città un osservatorio astronomico dove poter guardare le stelle e i pianeti? Vi domanderete perché chiedo proprio a voi una cosa del genere: ebbene, dal momento che gli articoli che avete pubblicato sono stati molto interessanti, ho pensato di rivolgermi direttamente a voi (Enzo Rossi dev'essere un vero esperto in materia). Vi ringrazio fin d'ora per le informazioni che vorrete darmi. Un grosso ciao e continuate così!

Carla Morelli, Pontedera (Pi)

Carissima Carla, grazie per i complimenti e la passione che dimostri per la nostra rivista ammiraglia. Il nome della sorpresa vincitrice arriverà tra breve: per ora sappi che lottano per la vetta Shinrei Chosashitsu Office Rei e Haikarasan ga Tooru (Mademoiselle Anne)**, subito tallonati da** Kaikisen**. E' comunque presto per tirare le somme, dal momento che stanno arrivando nuovi tagliandi (abbiamo già superato abbondantemente i trecento). Sei un'appassionata di astronomia? Be', sappi che l'osservatorio più vicino alla tua città si trova a Livorno, presso il Museo Provinciale di Storia Naturale. L'osservatorio è gestito dall'Associazione Livornese di Scienze Astronomiche (A.L.S.A.), di cui Enzo Rossi è il segretario: da lì è possibile osservare il Sole, la Luna e i pianeti, mentre per quanto riguarda le comete, le galassie e le nebulose, l'associazione dispone di potenti telescopi. Per maggiori informazioni puoi contattare telefonicamente Enzo Rossi al numero (0586) 887542 o il presidente dell'A.L.S.A Massimo Del Greco allo (0586) 858751. Se non ti basta, puoi scrivere direttamente alla sede dell'A.L.S.A. (c/o Museo Provinciale di Storia Naturale, via Roma nr.234, 57100 Livorno). Questo mese Enzo ci ha dato una notizia in anteprima:** sabato 5 aprile 1997 **la cometa Hale-Bopp si renderà visibile in tutto il mondo esibendo una chioma brillante e una lunghissima coda. Attraverso i nostri mensili ci stiamo facendo promotori della** Notte della Cometa**: un invito a spegnere le luci di casa dalle 20:00 alle 22:00, così da eliminare una parte dell'inquinamento luminoso. Credeteci, sarà uno spettacolo favoloso! E con questo è tutto. Troveremo il modo di rendervi protagonisti della posta rispondendo ad almeno venti di voi: una promessa che speriamo ardentemente di mantenere anche per il prossimo futuro.**

Massimiliano De Giovanni

SERVIZIO ARRETRATI

Per ricevere i numeri arretrati delle nostre pubblicazioni, basta rivolgersi a Edizioni Star Comics, Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG), effettuando il pagamento anticipato tramite vaglia postale (ogni altra forma di pagamento sarà respinta). Verificare tramite la lista sottostante l'importo totale da inviare, e aggiungervi solo 4.000 lire come contributo per le spese di spedizione (indipendentemente da quanti albi richiedete). Specificate in stampatello e con scrittura chiara e leggibile il vostro nome, cognome, indirizzo e i numeri degli albi che desiderate ricevere. Gli albi qui di seguito non sono esauriti, e pertanto disponibili al prezzo indicato.

Attenzione: sono disponibili gli arretrati di tutte le nostre pubblicazioni!

ECCO CIÒ CHE SI NARRA DI QUELLA STRANA VICENDA... UN GIORNO DEL PRIMO ANNO DELL'ERA KEICHO...
...KIKU NAGASHIMA, L'UNICA FIGLIA DEL DEFUNTO SIGNORE DEL CASTELLO DI KAMIKAWA...
..ERA ASSORTA NEI SUOI PENSIERI...
ACCADDE PROPRIO QUEL MATTINO CHE TATSUMARU SHIRO TAKEGAMI, SUO CUGINO...
...MORÌ IMPROVVISAMENTE, VOMITANDO SANGUE...
THUMP
THUMP
VLAM
COSA VI SUCCEDE, PRINCIPESSA KIKU?
MI SEMBRATE AGITATA... PERCHÉ NON PARLATE...?

NON SARÀ SUCCESSO QUALCOSA A TATSUMARU..?

NO... NIENTE DI PARTICOLARE...

CAPISCO... SICCHÈ NON C'È BISOGNO DI PREOCCUPARSI...
E POI, ANCHE SE TATSUMARU DOVESSE MORIRE, IO RESTO PUR SEMPRE IL VOSTRO **SECONDO PRETENDENTE**...
...PERCIÒ VI SPOSEREI IO AL SUO POSTO, DANDO POI UN EREDE ALLA FAMIGLIA NAGASHIMA...

EREDE?
DUBITO CHE CHICCHESSIA VOGLIA SPOSARSI CON TE!

AVETE DETTO QUALCOSA, PER CASO?
C-CHI, IO...C-CERTO CHE NO, **ZIO GENBA**!
OH, DIO!
TUTTO CIÒ ACCADDE DIECI GIORNI PRIMA DELLE NOZZE TRA LA PRINCIPESSA KIKU E TATSUMARU...

GENZO - STORIA D'ORRORE
E DI BURATTINI

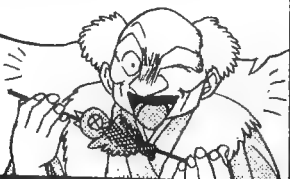
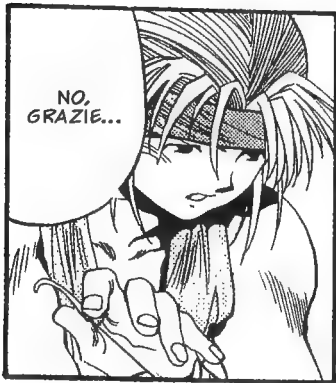
NON CI POSSO CREDE-RE...
HAI PASSATO DI NUOVO LA NOTTE IN BIANCO?

EHI, GENZO! RISPONDI!

NON VIENI A FARE COLAZIONE, OGGI?

...E DI SPRECARE TEMPO...
SOLO QUANDO RIUSCIRÒ A DAR VITA A QUALCOSA DI VALIDO SMETTERÒ DI FARE IL BURATTINAIO!
SKRSH
QUESTA È LA COSA PIÙ PRIVA DI SENSO CHE IO ABBIA MAI CREATO...
SBAGLI...

CLANK
CLANK
CLANK

MOLTO BENE... HO UNA COSA DA CHIEDERVI...
VOI DOVRESTE ESSERE BANDITI, SE NON SBAGLIO...

HI HI HI!
EH EH EH!
STO CERCANDO UNA PERSONA!
HO SENTITO CHE TRA QUESTE MONTAGNE ABITA UN BRAVO BURATTINAIO!
EHI, GUARDATE! CREDEVO CHE FOSSE UN GIOVANE SAMURAI, E INVECE È UNA RAGAZZA!
CREDO CHE DOVREMMO INSEGNARE LE LEGGI DEL MONDO SELVAGGIO A QUESTA CREATURA DI CITTÀ!
BENE... PRIMA DI TUTTO, LASCIA QUI LA TUA BORSA!
NON CONOSCETE SEIBEE TSUJI-MURA, IL BURATTI-NAIO?
...IL BURATTI-NAIO?!
COS...?
WHUS
TAP TAP TAP
WHISSH

SPIT
L'UOMO DI CUI PARLO POSSIEDE UNA TECNICA SEGRETA...
STHUD
ZAK
ZAK
FZOKK
...GRAZIE ALLA QUALE È IN GRADO DI MANOVRARE BURATTINI E MARIONETTE COME SE FOSSERO VIVI...
ZICK
ZICK
ECCO CHI È IL BURATTINAIO...
ZICK
COMPLIMENTI!
TAP
AAAH!
LA PRINCIPESSA KIKU, SUPPONGO...
AVEVO GIÀ SENTITO DIRE CHE AL CASTELLO DI KAMIKAWA VIVE UNA PRINCIPESSA DALL'ANIMO... COME DIRE... VIRILE!

SEIBEE TSUJIMURA, DETTO IL BURATTI-NAIO! PIACERE...
IN CARNE E OSSA! E TU CHI SEI?

MI SONO RITIRATO DIECI ANNI FA, PERCIO' STO INSEGNANDO LA TECNICA AL MIO GENERO...
PURTROPPO, PERO, NON RIESCO PIU' A MUOVERE LE DITA A MIO PIACIMENTO... SAI COM'E', L'ETA'!

UN OSPITE?
NELLE STANZE DELLA PRINCIPES-SA?!

TI PRESEN-TO IL MIO SUCCESSO-RE, GENZO TSUJIMU-RA!

DUE OSPITI... SONO SUOCERO E GENERO BURATTINAI...
HM... FORSE HA DECISO DI ASSISTERE A UNO SPETTACOLO DI BURATTINI PER AVERE CONFORTO...
LE RESTA POCO TEMPO PER I SUOI CAPRICCI...
BE', ORMAI MANCANO SOLO SETTE GIORNI...
ACCELERA I PREPARATIVI PER LE NOZZE!
AGLI ORDINI!

QUESTO È TATSUMARU, L'UOMO CHE AVREBBE DOVUTO SPOSARMI PER CONTINUARE LA FAMIGLIA NAGASHIMA DOPO LA MORTE DI MIO PADRE...

PURTROPPO... TATSUMARU È MORTO TRE GIORNI FA...

...MA ECCETTO ALCUNE PERSONE FIDATE, SONO RIUSCITA A FAR CREDERE CHE SIA SOLO COSTRETTO A LETTO PER VIA DI UNA MALATTIA...

N-NON SARÀ CHE...

VOGLIO CHE COSTRUIATE UN BURATTINO UGUALE A TATSUMARU...

...COSÌ POTRÒ SPOSARMI CON LUI!

CHE C'E'? NON SEI SICURO DI POTER CREARE UN BURATTINO IN GRADO DI INGANNARE GLI OCCHI DELLA GENTE ALLE NOZZE?
AL CONTRARIO... SAREBBE FIN TROPPO FACILE, PER ME!
IO NON COSTRUIRÒ MAI UN'IDIOZIA DEL GENERE!
ANDIAMOCENE, SUOCERO!
SE È UNA QUESTIONE DI DENARO, TE NE DARÒ QUANTO NE VUOI!
UFF...
VEDI, MAESTÀ... GENZO NON LAVORA **MAI** PER SOLDI!
E ALLORA **COSA** DOVREI OFFRIRGLI IN CAMBIO?
UN CORPO DI DONNA!
UN CORPO DI DONNA NUDO, FRESCO E GIOVANE... PROPRIO COME IL **SUO**..
UN CORPO NUDO?!

VLAM
SE MI LASCERAI FARE CIO' CHE VOGLIO DEL TUO CORPO, ALLORA SE NE PUO' DISCUTERE...
SPOGLIATI...

MM... NON E' POI UN GRAN CHE... E' TUTTA APPARENZA, EVIDENTEMENTE!
DEVI AVERE SOLO UN PO' DI PAZIENZA...
FOP

COS...
UH...
M-MA...

VATTENE! IO NON MI PRESTO ALLE TUE PORCHERIE!
MALEDUCATO!
QUESTE SONO MOLESTIE SESSUALI!

UH?

GASP!

THUMP
ALLORA ME NE ANDRO' SENZA TANTI PROBLEMI...

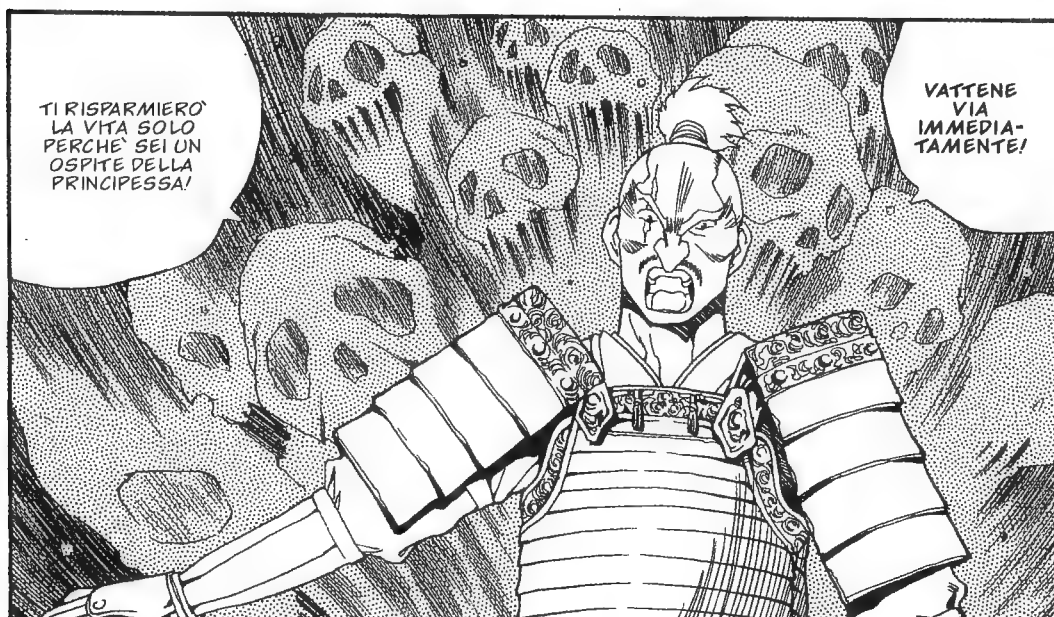
NON SO COSA STAI FACENDO, MA NON TI PERMETTERO' DI COMPORTARTI MALE CON LA PRINCIPESSA!

GUARDA CHE STAVO SCHER-ZANDO...
NON LO VOGLIO NEMMENO **VEDERE** IL CORPO NUDO DI UNA **RACCHIA** DEL GENERE...
BOING
COSA?!

HAI PER CASO DETTO...
GRAB
...CHE LA PRINCIPESSA E` **BRUTTA?**

SAI COM'E`... CI VUOLE **PAZIENZA!** A ME SEMBRA **MOLTO** BRUTTA...
COMUNQUE SIA... PER QUANTO MI RIGUARDA, **NULLA** A QUESTO MONDO MI SEMBRA DEGNO D'AT-TENZIONE...

COS...?

DEGNO D'ATTEN-ZIONE?
THUMP
SI PUO` SAPERE CHE DIAVOLO STAI DICEN-DO?!

TI RISPARMIERO` LA VITA SOLO PERCHE` SEI UN OSPITE DELLA PRINCIPESSA!
VATTENE VIA IMMEDIA-TAMENTE!

TSK... LO SAPEVO...

I SAMURAI E LE LORO FAMIGLIE SONO TUTTI UGUALI...

THUD

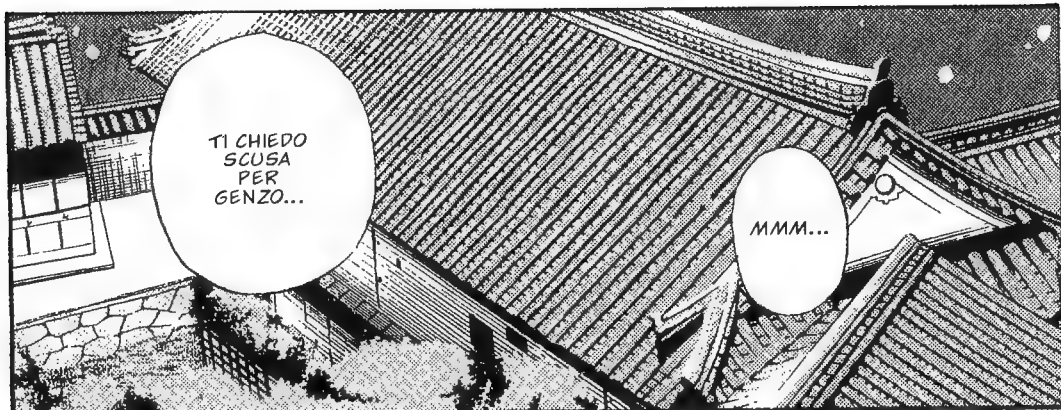
TSUJI-MURA!

UGH!

WHUMP

TI HO DETTO DI ANDARTENE!

MMM...
TI CHIEDO SCUSA PER GENZO...

INOLTRE... NON HO MOTIVI SUFFICIENTI PER UCCIDERLO...
NEMMENO IO STESSA POTREI COMPETERE CON LUI... SE ESISTESSE QUALCUNO IN GRADO DI FARLO FUORI, SAREI FELICE DI FARE LA SUA CONOSCENZA!

SE NON VUOI SPOSARTI CON QUELL'UOMO, PERCHE` NON LO FAI UCCIDERE, INVECE DI DAR VITA ALLA MESSINSCENA DEL BURATTINO?
QUEL TIPO E` BARBARO E VOLGARE... IL SOLO PENSARE A LUI MI RIEMPIE DI DISGUSTO, MA PURTROPPO E` ESPERTISSIMO IN TUTTE LE ARTI MARZIALI...

SIGH...

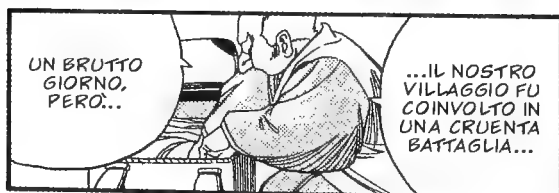
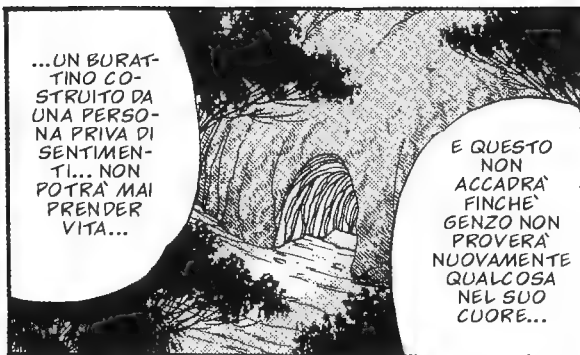
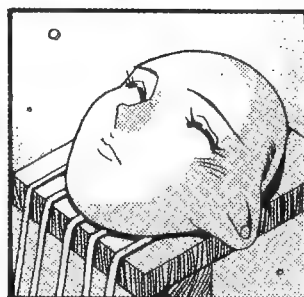
SONO DAVVERO COSI` BRUTTA?

DIMMI...
SI`?

PURTROPPO, GENZO E` MALATO DI MENTE... DEVI PERDONARLO...
MALATO DI MENTE?!

DA ALLORA GLI OCCHI DI GENZO DIVENNERO **VUOTI**...

PERSERO LA LUCE NATURALE... E COSÌ INIZIÒ A VEDERE **STRANE COSE**...

LA RABBIA, LA GIOIA, IL DOLORE... PERSE OGNI SENTIMENTO...

L'UNICO SUO PENSIERO, ORA... E` QUELLO DI **RICOSTRUIRE SAKI!**
MA... PUR ESSENDO DOTATO DI UNA STRAORDINARIA ABILITÀ...

...UN BURATTINO COSTRUITO DA UNA PERSONA PRIVA DI SENTIMENTI... NON POTRÀ MAI PRENDER VITA...
E QUESTO NON ACCADRÀ FINCHÈ GENZO NON PROVERÀ NUOVAMENTE QUALCOSA NEL SUO CUORE...

SAKI...
PERCHÈ SEI MORTA...?

SENZA DI TE...
...CREARE BURATTINI E` DIVENTATA UN'ATTIVITÀ PRIVA DI SIGNIFICATO...

NON PROVO PIÙ SENTIMENTI NEI CONFRONTI DI NULLA... SONO FINITO COME BURATTINAIO... E COME UOMO...

MI DISPIACEREBBE SE FINISSE IN QUESTO MODO...

LA TUA TECNICA, LA CAPACITÀ DI INGANNARE L'OCCHIO UMANO...
...E' UN'OPERA CHE NESSUN ALTRO ARTIGIANO E' IN GRADO DI COMPIERE...

HO PORTATO LA SALMA DI TATSUMARU... VORREI CHE TU COSTRUISSI UN BURATTINO IDENTICO A LUI...

SMETTILA CON QUESTE STUPIDAGGINI!
HO SAPUTO... CHE STAI TENTANDO DI FARE UN BURATTINO SOMIGLIANTE ALLA TUA DEFUNTA MOGLIE... E' PER QUESTO, DUNQUE...
..CHE STAI CERCANDO DI **STUDIARE** IL CORPO FEMMINILE DA VICINO...

NON RIESCI A CREARNE UNO CHE TI SODDISFI, VERO?
...

SE QUESTO MIO... **MISERO** CORPO POTESSE ESSERTI UTILE... USALO PURE A TUO PIACIMENTO...
S-SE VUOI... POTREI COLLABORARE CON TE...

MA IN CAMBIO MI DOVRAI FARE IL BURATTINO VIVENTE DI TATSUMARU!
...

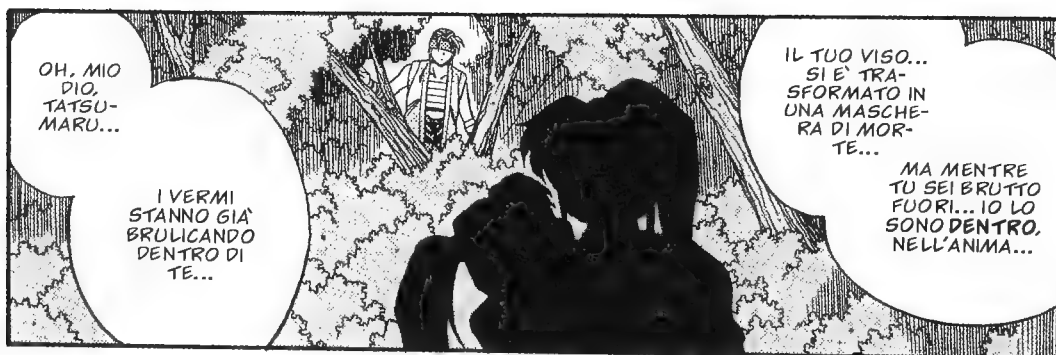
S-SONO DAVVERO COSÌ BRUTTA?!
NO...
LE TUA FORMA ESTERNA NON E' POI COSÌ MALE...

E' SOLO CHE...
...UN BURATTINO NON PUÒ DIVENTARE UNO STRUMENTO IN MANO A UN SAMURAI...

VATTENE!

I BURATTINI ESISTONO SOLO PER PORTARE GIOIA E CONFORTO AL CUORE DI CHI SI PRENDE CURA DI LORO...
...PER ESSERE AMATI O PER ESSERE STRUMENTI DI ODIO...

IL TUO TATSUMARU STARÀ CERTAMENTE PIANGENDO...
...A CAUSA DELLA BRUTTEZZA DEL TUO CUORE...
NON HAI DAVVERO NIENT'ALTRO NELLA MENTE, OLTRE ALLA CONTINUAZIONE DEL CASATO?

SO BENE...
...MA DATO CHE ORMAI NON PROVO PIU' ALCUNA EMOZIONE, NON POTREI COMUNQUE COSTRUIRE NESSUN BURATTINO IN GRADO DI INGANNARE LA GENTE...
...CHE NON E' GRADEVOLE DA PARTE MIA ACCUSARTI IN UN MOMENTO COME QUESTO...
...

DA BAMBINI ERAVAMO COME FRATELLI...

E COME RINGRA-ZIAMENTO PER TUTTI QUEI BEI GIORNI TRASCORSI INSIEME, IO NON HO TROVATO DI MEGLIO CHE COINVOLGERTI IN QUESTA ASSUR-DITÀ...

PERDO-NAMI...

PERCHÈ SEI MORTO, TATSU-MARU?

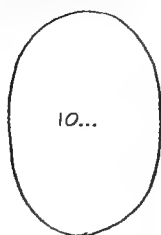
DIMMELO! È STATO GENBA AD AVVELENARTI, VERO? QUELL'UOMO MIRA SOLO AL NOSTRO PATRI-MONIO!

È...

È STATA TUTTA COLPA MIA...

PERDO-NAMI...

TATSU-MARU...

IO...

IO TI VENDICHERÒ!

MI SERVE SOLO LO **STAMPO** DEL TUO BEL CORPO...
UH...
AAH!
SERVENDOMI DI TUTTE LE MIE CONOSCENZE... LE TECNICHE... LE ARTI SEGRETE...
NO!
NON MI GUARDARE!
...PORTERÒ LA PACE...
...NEL CUORE DEL DEFUNTO!

N-NON E' POSSIBILE...

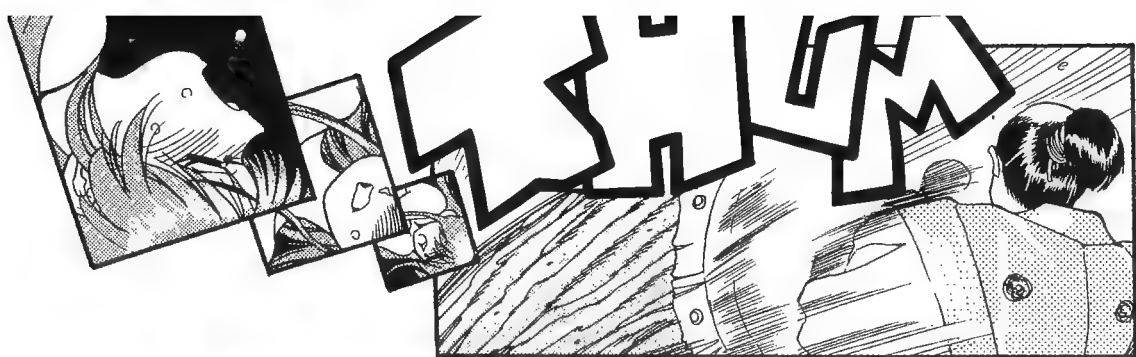
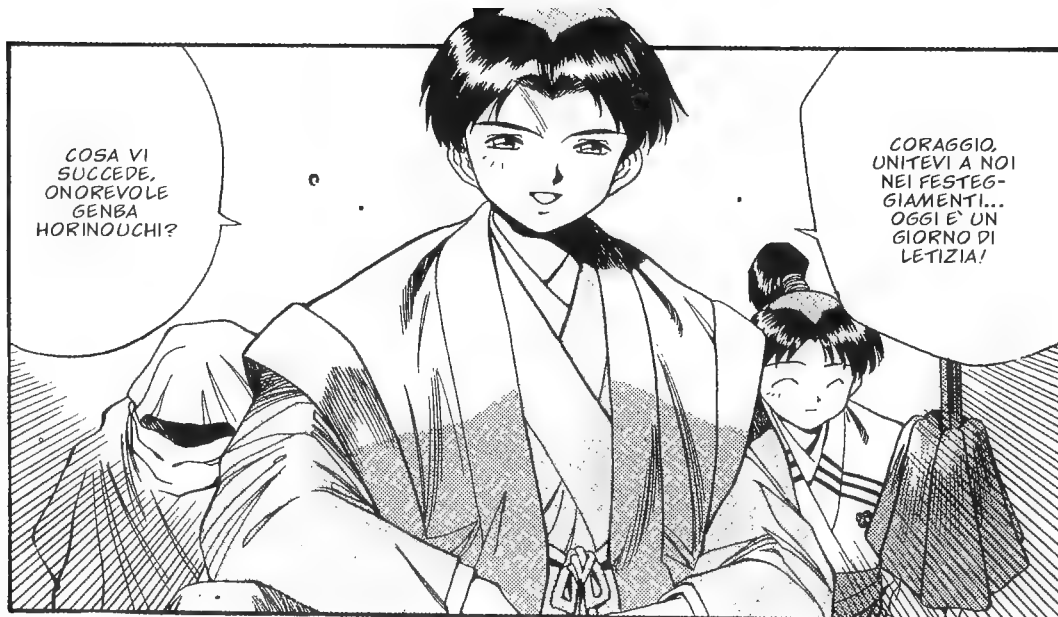
COSA VI SUCCEDE, ONOREVOLE GENBA HORINOUCHI?
CORAGGIO, UNITEVI A NOI NEI FESTEGGIAMENTI... OGGI E` UN GIORNO DI LETIZIA!

M-MA... NON...
E` ASSURDO! NON E` POSSIBILE CHE TATSUMARU SIA ANCORA **VIVO!**

TROVATE FORSE **STRANA** LA MIA PRESENZA?

NNH...
NON PUO` ESSERE VERO! NON E` ASSOLUTAMENTE POSSIBILE!

CI SONO SOLO DUE SPIEGAZIONI A TUTTO QUESTO...
O E` UN **FANTASMA,** O E` UN **FALSO...**

AH!

OH...

SIETE VERAMENTE BELLISSIMA, PRINCIPESSA!

IL SIGNOR TATSUMARU NON VEDRÀ L'ORA DI INCONTRARLA!

SONO... SIGH... CERTA CHE ANCHE IL VOSTRO POVERO PADRE... SNIFF... VI OSSERVA DAL CIELO... SIGH...

BASTA, TI PREGO... MI METTI IN IMBARAZZO!

CHE SUCCEDE, SIGNOR GENBA?

VLAM

SCUSATEMI!

PRINCIPESSA KIKU, POSSIAMO PARLARE IN PRIVATO?

COSA DESIDERATE DA ME?
CHI E` QUELLO STRANO TIPO CHE SI TROVA DIETRO TATSUMARU?

QUELLO SAREBBE IL FAMOSO **BURATTINAIO?**
GRAB
NON POTETE PENSARE DI INGANNARE **ME** CON UN **SEMPLICE BURATTINO!**

M-MA CHE DITE...?

UH...

PUR DI NON SPOSARVI CON ME, SIETE ARRIVATA FINO A QUESTO PUNTO?
GLUP

SARÀ DIFFICILE CONCEDERVI IL **PERDONO!** TUTTO IL PATRIMONIO DELLA FAMIGLIA FORSE NON BASTERÀ NEMMENO! CELEBRARE UN MATRIMONIO CON... CON UN **BURATTINO!**
AAH!
ORA VI MOSTRO **IO** COSA SIGNIFICA TENTARE D'INGANNARMI!
FLAAT

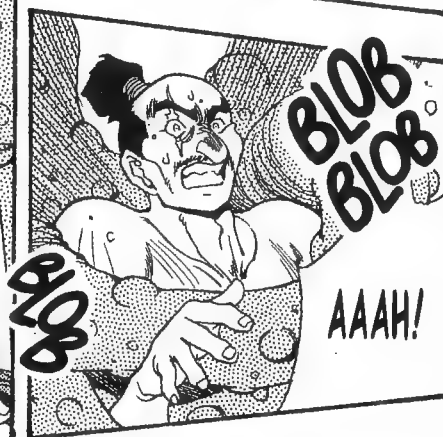
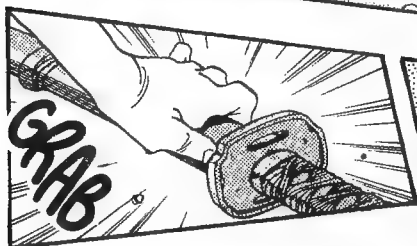
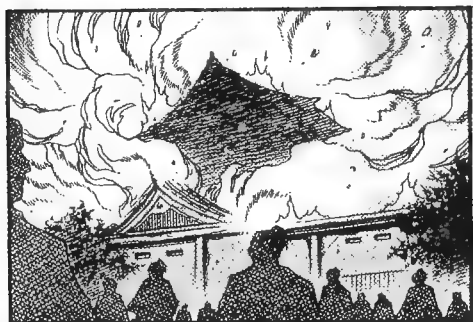
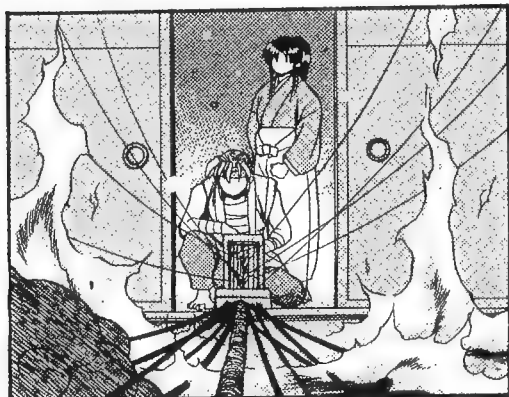
IMPARERETE A ESSERE UNA **BUONA MOGLIE!**
FLIP

E` UN'ACCUSA **INGIUSTA!**
CHE SENSO AVREBBE CELEBRARE LE NOZZE CON UN **BURATTINO?!**

STUPIDA DONNA! TATSUMARU **NON PUÒ** ESSERE VIVO! IL **VELENO** CHE GLI HO SOMMINISTRATO E` **MORTAL...**

OOPS!

UH...
PROPRIO COME IMMAGINAVO...
RIIP
RIIP

COSA ?!
MA CHE... ?!
BLOB BLOB
BLOB
GRAB
BGNUP
AH!
SEI UN MOSTRO!
BLOB BLOB
BLOB
AAAH!
CIAO, ZIO...
AARGH!
RIIIP

COME IMMA-GINAVO, SEI STATO TU A UCCIDERMI...
ALTRIMENTI, NON AVRESTI SOSPETTATO DI QUEL BURATTI-NO...
AIUT... AIUT...
GOSP!
AH...
A-AIU-TO!
STHUMP
WHUSH
ANDIAMOCE-NE INSIEME, ZIETTO CARO...

HO SENTITO DIRE CHE LA PRINCIPESSA KIKU HA DICHIARATO DI NON VOLERSI SPOSARE, PER QUALCHE TEMPO...
CHISSÀ COME ANDRÀ A FINIRE LA STORIA DELLA SUA EREDITÀ?

FIDATI DI ME... **VA BENE COSÌ!**
CONTINUANDO SU QUESTA STRADA, SONO CONVINTO CHE UN GIORNO RIUSCIRAI A CREARE UN BURATTINO VIVENTE CON LE SEMBIANZE DI SAKI...

GENZO - STORIA D'ORRORE E DI BURATTINI - FINE

Oh, Mia Dea! di Kosuke Fujishima
DEMONE AL CENTO PER CENTO

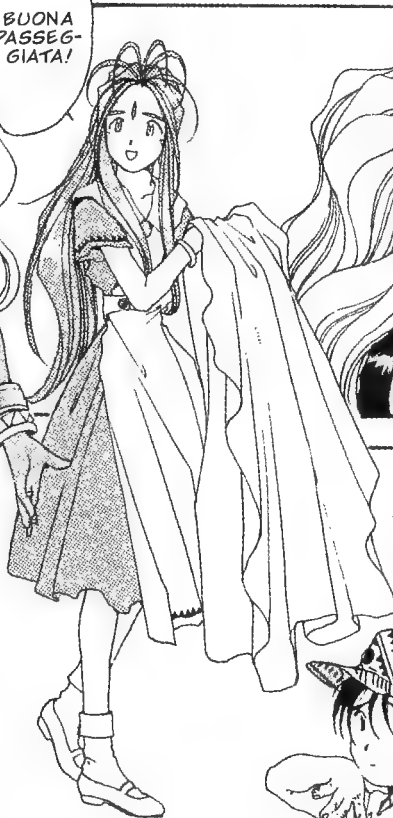
GUARDA COS'HAI COMBINATO!

L'AVEVO QUASI FINITO, E ORA, PER COLPA TUA...

... HO SOLO INCIAMPATO IN UNA **BOMBA**... NON PUOI ARRABBIARTI TANTO!
DOPOTUTTO...
OH, PERDONAMI... TI CHIEDO UMILMENTE SCUSA!

NNGH...
BE', UN MECCANISMO DAVVERO UTILE PER I **TAPPI** COME TE...

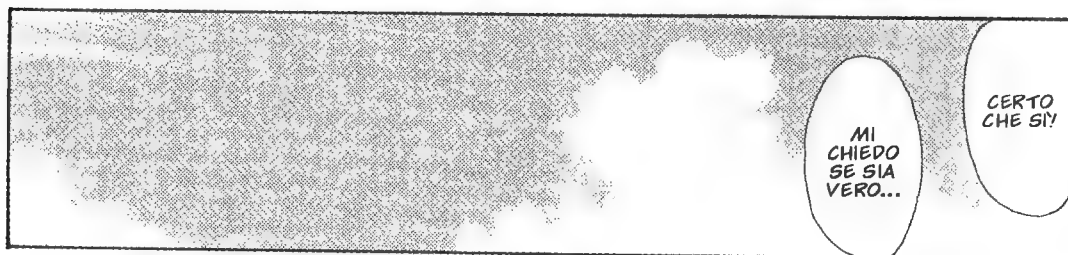
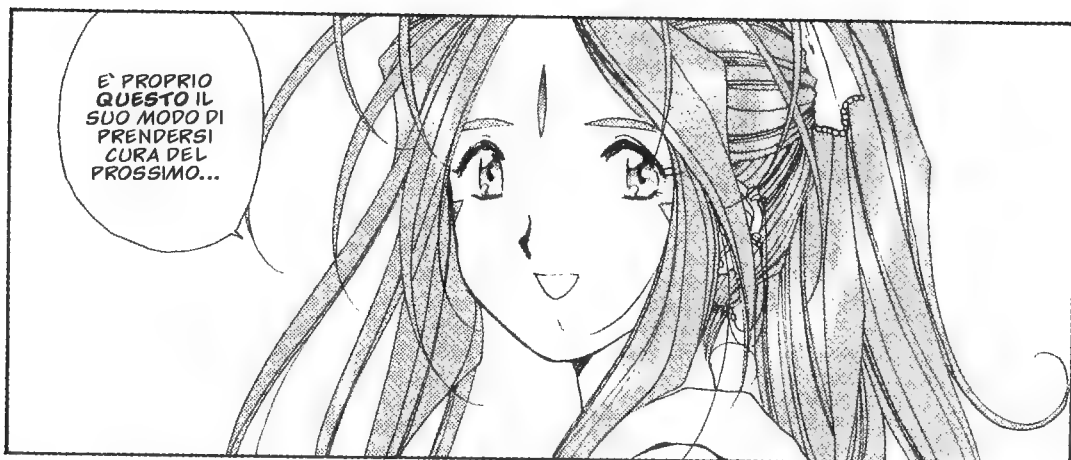
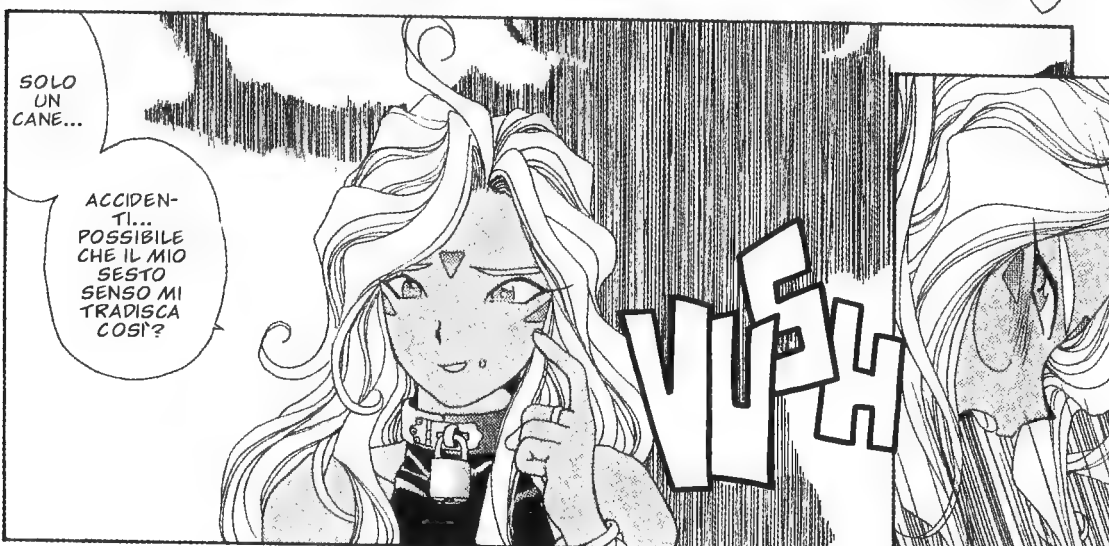
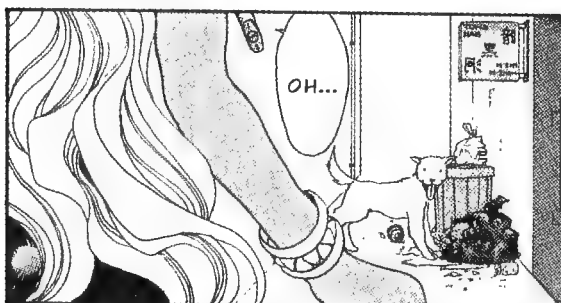
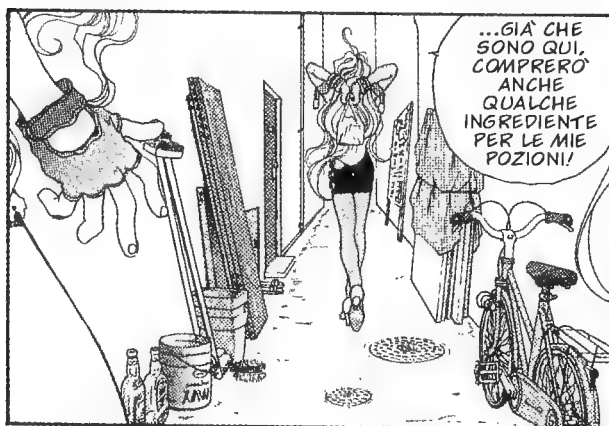
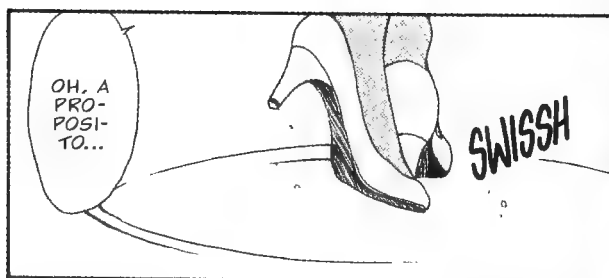
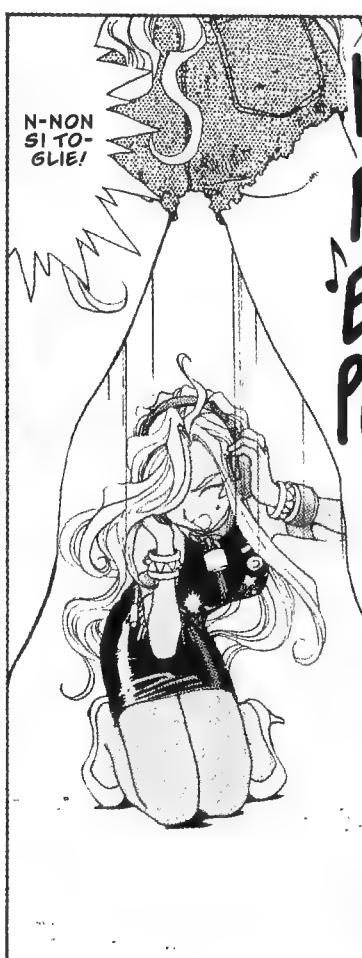
UN'INVENZIONE UTILE PER LE PERSONE **BASSE**, QUINDI...
SERVE A PRENDERE GLI OGGETTI CHE STANNO TROPPO IN ALTO!
NON E' UNA BOMBA!
CI RISIAMO...

VATTENE, E NON TORNARE MAI PIU`!
FLAPP
OH, URD! ESCI?
NON NE POSSO PROPRIO PIU` DI STARE VICINO A **QUELLA!** CERCO UN RIFUGIO!
BUONA PASSEGGIATA!
PIU` TARDI CONSOLA UN PO' SKULD! IO NON NE SONO PROPRIO ALL'ALTEZZA!
CHE IRRESPONSABILE...
NON E` AFFATTO COSI`!

131's ICE CREAM

GRAZIE MILLE!

UFFA... IO SONO TROPPO BUONA!

OH, A PRO-POSI-TO...
SWISSH
CHI C'È QUI?!
...GIÀ CHE SONO QUI, COMPRERÒ ANCHE QUALCHE INGREDIENTE PER LE MIE POZIONI!
OH...
SOLO UN CANE...
ACCIDEN-TI... POSSIBILE CHE IL MIO SESTO SENSO MI TRADISCA COSÌ?
VUSH

COS... ?!

LA VITA È FATTA DI FIORI E TEMPESTE

...

PAGINA 777: CHE TE NE PARE DELLA MIA CUFFIA MALEFICA?

N-NON SI TOGLIE!

OH, NO... CANZONI ENKA*!

BEVEVO PER DIMENTICARE

*QUELLE CHE FANNO ADDORMENTARE URD... YAWN...

THUD
M...
MARL... LER...
SÒLO IL ROCK MI PUÒ SALVARE...!
E' INUTILE! COME PRETENDI DI CANTARE IL ROCK...
SCIOC-CHINA!
...MENTRE NELLE ORECCHIE HAI CANZONI POPOLARI A TUTTO VOLUME?!
AH AH AH...
M-MI HA... FRE-GA-TO...
UH...

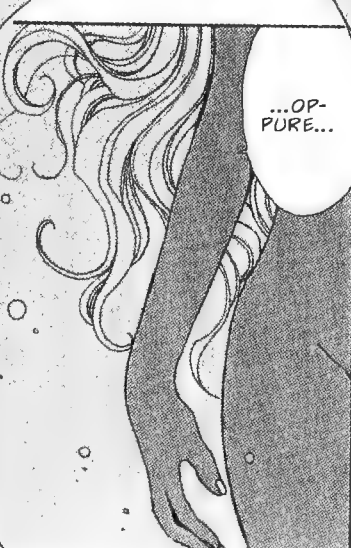
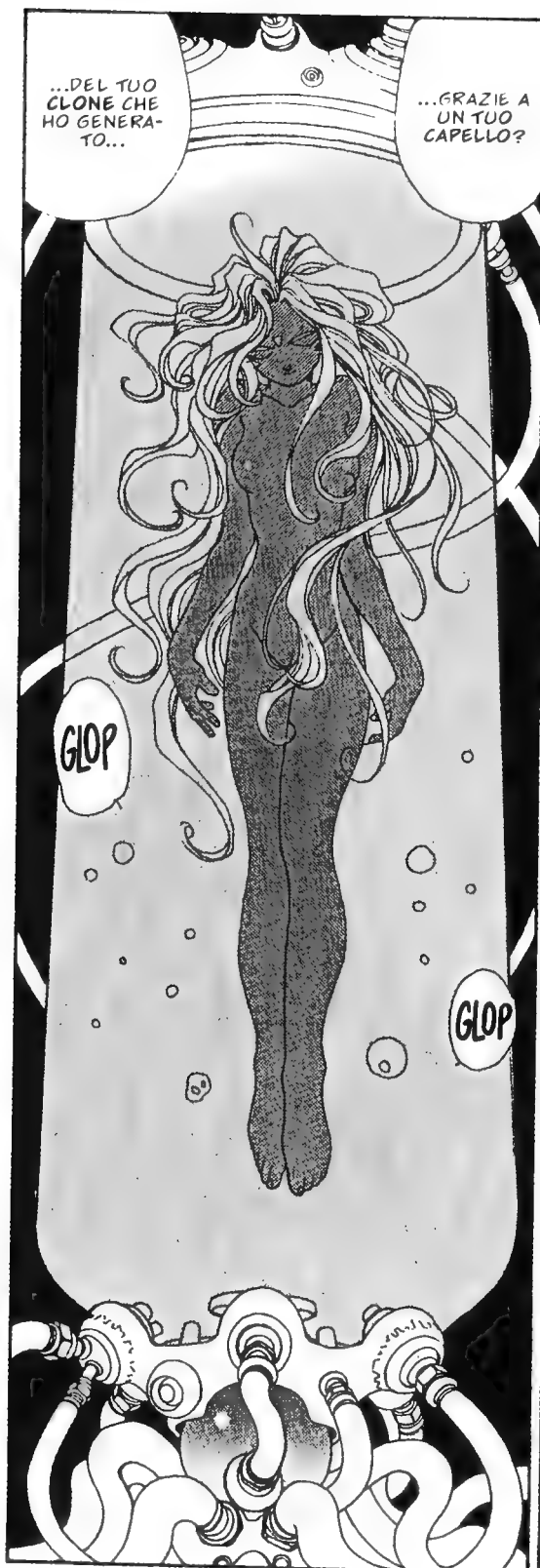
七月
JULY
È TARDI...

OGGI NON C'È UN TUBO ALLA TV!
UFFA!
CHAK CHAK

DI SOLITO, SAREBBE GIÀ RIENTRATA, A QUEST'ORA...
...

FIGURARSI! SE LA STARÀ SPASSANDO DA QUALCHE PARTE!
WRRR

ANCH'IO!
VADO A CERCARLA...
...
BZZZZ
TIC TAC
TIC TAC
PUR TRATTANDOSI DI URD... E' STRANO CHE NON CI ABBIA NEMMENO TELEFONATO...
BZZZZ
...
BZZZZ

COVO DI MARLLER
MA...
COSA SIGNIFICA QUESTO?!
EHI, TU!
CHAK
GLOB GLOB
PARLI DEL TRATTAMENTO CHE TI HO RISERVATO...
...OPPURE...

*VEDI KAPPA 57-KB

PUR ESSENDO RIUSCITA A RIPRODURRE IL TUO ASPETTO...
...QUESTA COPIA NON POSSIEDE LA TUA MENTE...

E' PER QUESTO CHE ORA MI SERVI TU!

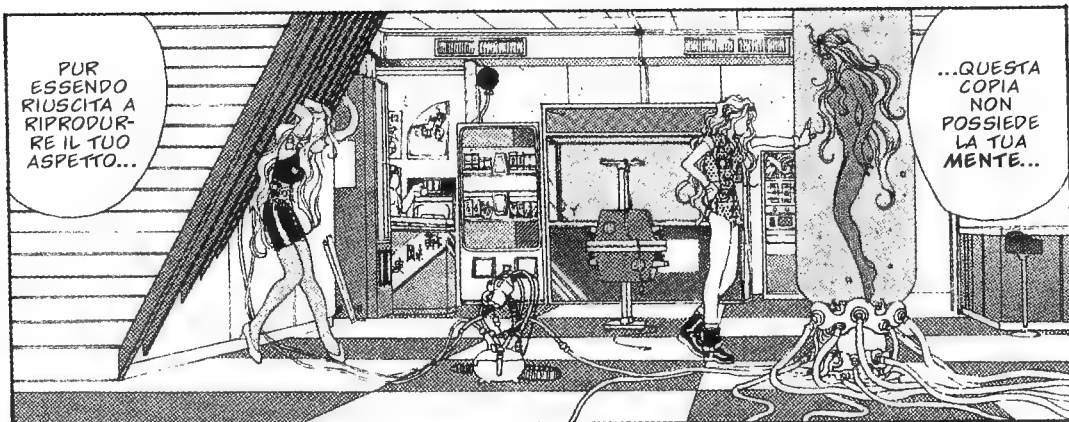
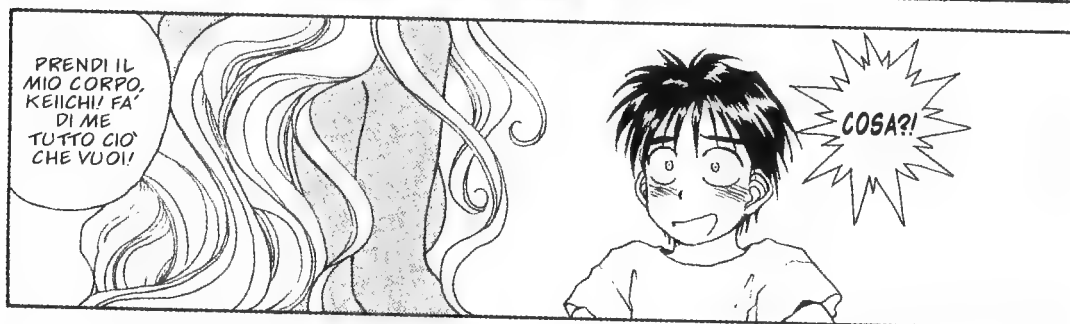
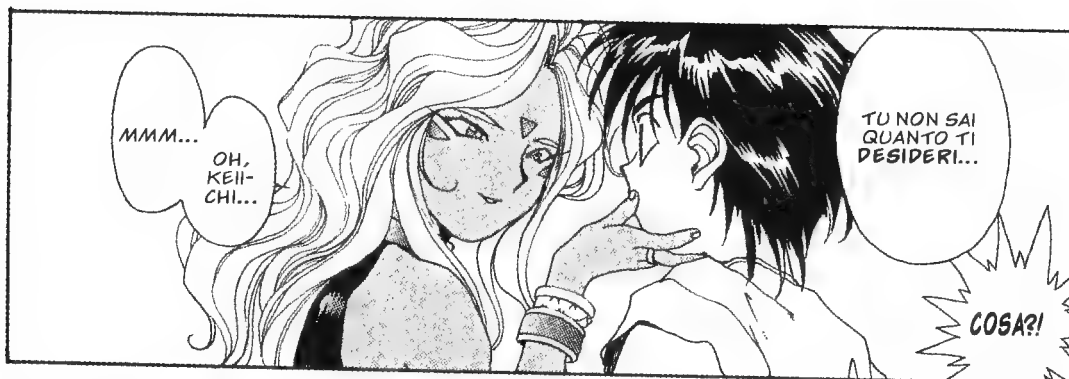
HO INTENZIONE DI SEPARARTI DALLA TUA PARTE DEMONIACA...
..E TRAPIANTARLA NEL TUO CLONE!

AH...
ORA E' TUTTO CHIARO...

MMM... OH, KEIICHI...
TU NON SAI QUANTO TI DESIDERI...
COSA?!

PRENDI IL MIO CORPO, KEIICHI! FA' DI ME TUTTO CIO' CHE VUOI!
COSA?!

COSA?!
KEIICHI!

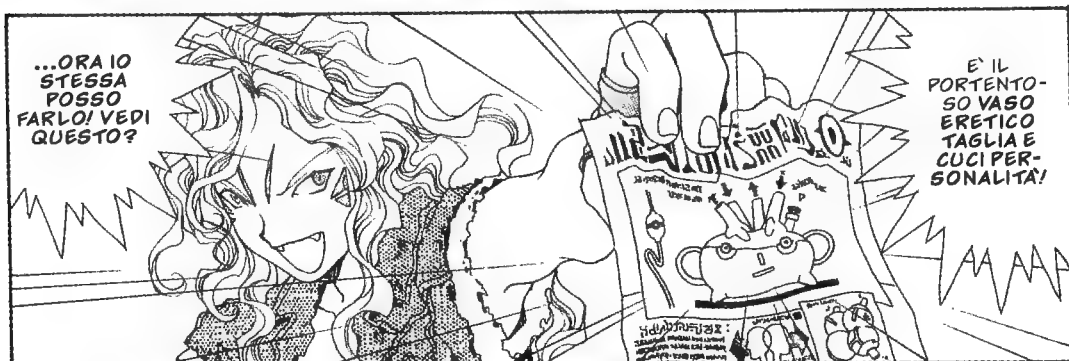
ADDIO PER SEMPRE, KEIICHI!
AH AH AH!
E' QUESTO CHE INTENDI FARE, VERO?
GRANDE! E' PROPRIO UN'OTTIMA IDEA!
N-NON CI AVEVI PENSATO...? T-TE L'HO DATA IO...?

AVANTI, SENBE! PREPARA TUTTO PER IL TRAPIANTO!

È INUTILE!

SE NEMMENO IL CAPO CI È MAI RIUSCITO...

...NESSUNO PUÒ SCINDERE LA MIA PARTE DEMONIACA DA QUELLA DIVINA!

AH, NO?

SPIACENTE, MA...

...ORA IO STESSA POSSO FARLO! VEDI QUESTO?

È IL PORTENTOSO VASO ERETICO TAGLIA E CUCI PERSONALITÀ!

COME FAI A FIDARTI DI UNA COSA DEL GENERE?!
TI AVRANNO RIFILATO UNA PATACCA, NO?!
SI DIA IL VIA AL TRAPIANTO!
YES, SIR!
SOSPENSIONE
ATTIVAZIONE
CLANK
AH!

UUH!
AH... AAH...
ZAP
ZAP
ZAP
BLUB

WROM
...URD?
NON E` ANCO-RA TOR-NATA...
TANTO, PER QUELLO CHE IMPORTA A ME...
URD E` BRAVA A CACCIARSI NEI GUAI, MA E` ANCORA PIU` BRAVA A TIRARSENE FUORI...
NON TI PRE-OCCU-PARE...

GUARDA, KEIICHI!

OKAY, OKAY...
IO NON MI STO AFFATTO PREOCCUPANDO PER LEI, VA BENE?!

BLINK

..DIETRO...
QUESTO... L'HO TROVATO...

DEVO USARE LA PSICOMANZIA!
...LA FARMACIA...

POFF
POFF

UFFA... IO SONO **TROPPO** BUONA!
PSSSH

E' VERO! APPARTIENE A URD!
CHI C'È QUI ?!

...ERANO PER...?
QUQUESTI GELATI...
SOLO UN CANE?

COS...?!

NON CAPISCO...
EHI... COSA...?

QUESTA È OPERA DI **MARLLER!**
C-CHE... CHE DIAVOLO È QUESTA ROBA?
LA VITA È FATTA DI...

BEVEVO PER DIMENTICARE

QUELLA DIAVOLESSA L'HA CO-STRETTA AD ASCOLTARE CANZONI ENKA...
... E URD SI E' ADDOR-MENTA-TA!

MA ALLORA, SARÀ PRIGIONIERA DI MARLLER...

...
E' PRO-BABI-LE...

SKULD!

BANPEI... TRA-SFORMA-ZIONE!

SEI UNA STUPIDA, URD!

E' TUTTA COLPA TUA! ECCO!

E... E SE...
...FOSSE STATA DAVVERO CATTU-RATA DA MAR-LLER?

VATTENE, E NON TORNA-RE MAI PIU'!
NON AVREI MAI DOVU-TO...
...DIRE UNA COSA DEL GENE-RE...

DOVE DIAVOLO SEI ANDA-TA, URD?

UMPF!
AIF

E QUESTO CHE CAVOLO E'?

OH!

CREDEVO CHE MARLLER TI AVESSE FATTO PRIGIONIERA!
SCEMA! COME SAREBBE A DIRE COSA STO FACENDO?!
URD!
COSA DIAVOLO STAI FACENDO QUI?
PENSAVI DAVVERO A QUESTA?
STUPI-DINA!
IN COM-PEN-SO...
UNA COSA DEL GENERE NON POTRÀ MAI ACCADERE A ME...

...ACCADRÀ A TE!

CO-SA...?

KIN

SPIEGAMI TUTTE LE TUE SENSAZIONI, **SORELLINA!** COME TI SENTI A VENIRE IMPRIGIONA-TA...
AH AH AH!
AAH! NOOO!
...MEN-TRE GUARDI LA TUA **STUPIDA FACCIA** NELLO SPEC-CHIO?!
KINN

NO! NO! URD, PERCHE' MI FAI QUE-STO?!
T-TI HO FATTO QUALCO-SA DI MALE?!

OH, NIENTE AFFAT-TO...
SEMPLI-CEMEN-TE...
AVERTI INTORNO E' COME AVERE LE PULCI...

NOOOOOO!

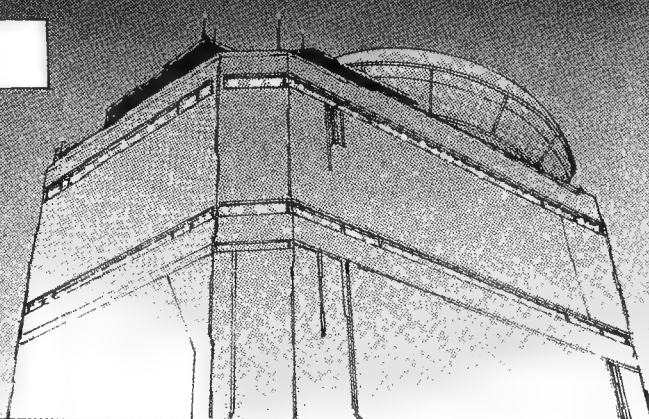
HM...

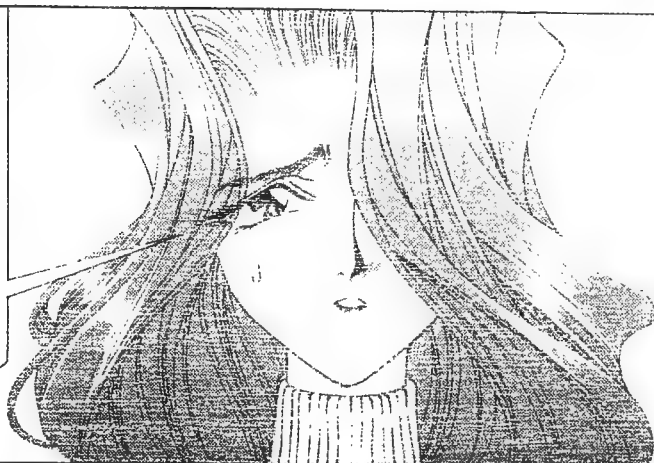
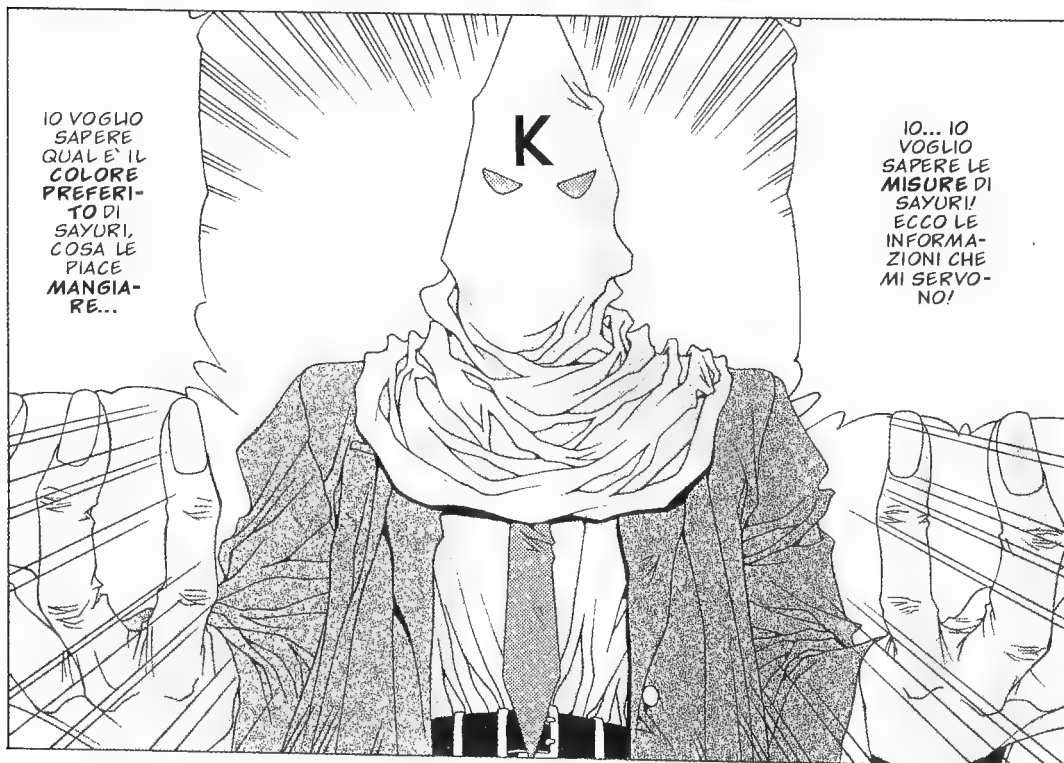
NON C'E' BISOGNO DI ESAGERARE TANTO... DATTI UNA CALMATA!
CAPI-RAI...
...SIAMO SOLO AGLI INIZI...

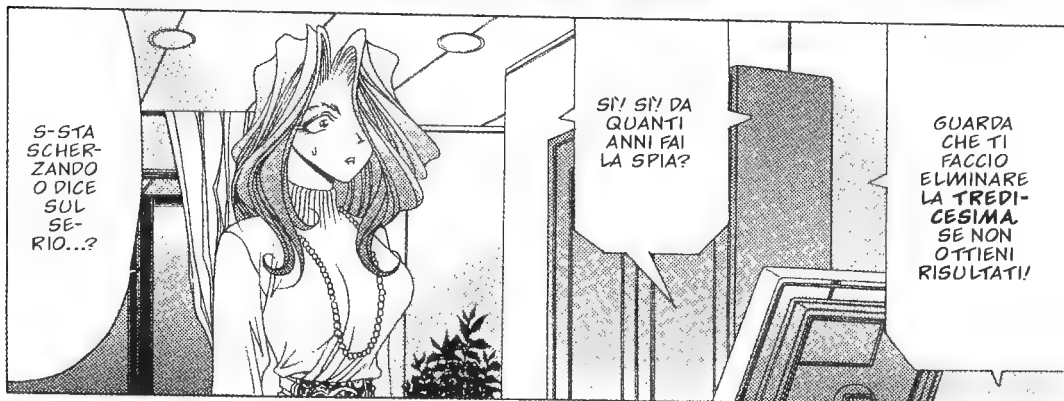
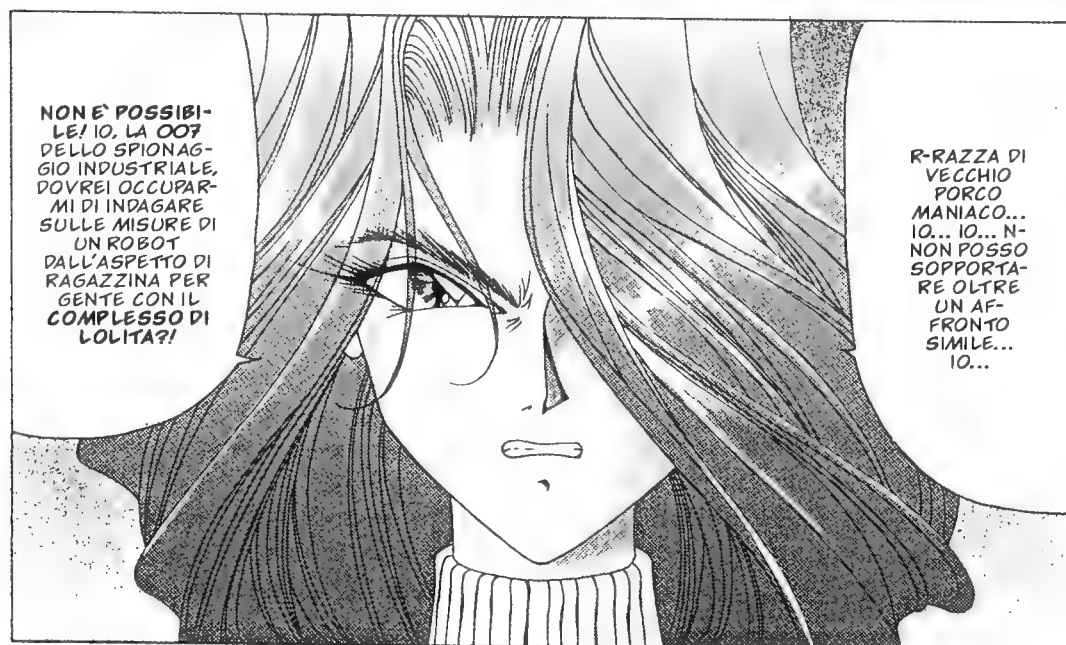
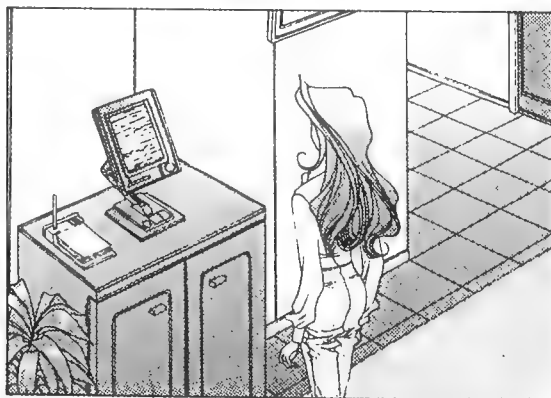
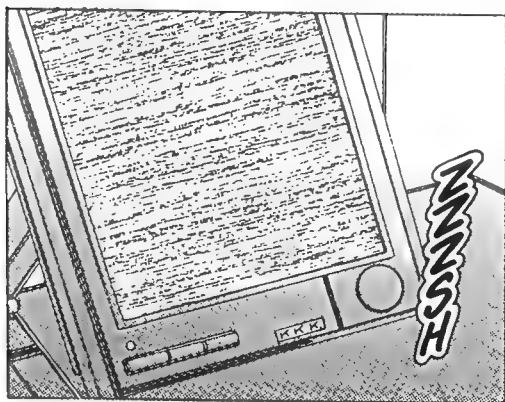
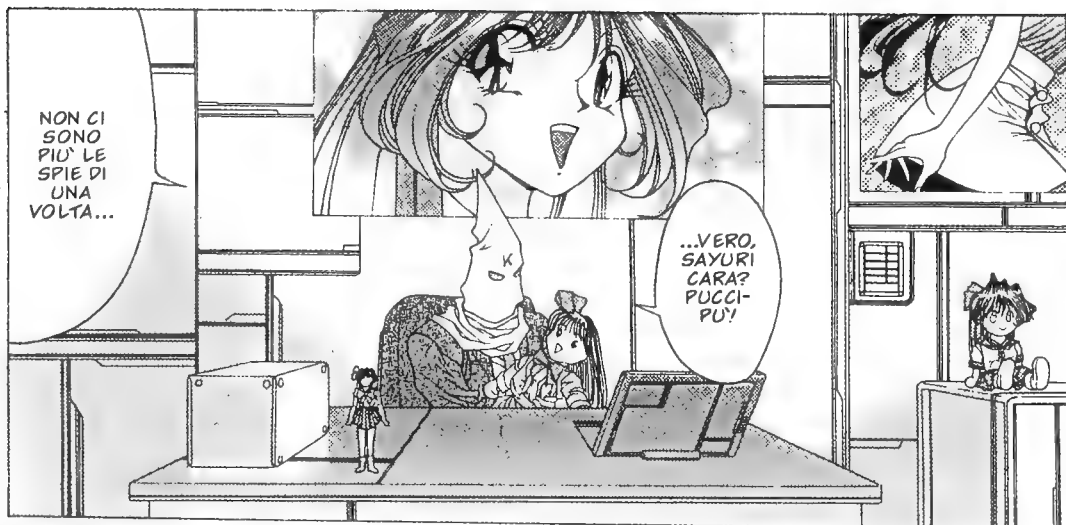
SONO SOLO URD...
MA CHE DICI, STUPIDINA?
NON SARAI DI NUOVO... IL GRANDE RE DEL TERRORE?!
EHI! C-COSA SIGNIFICA QUESTO?!
LA CARA, VECCHIA DEMONIACA URD!
OH, MIA DEA! - CONTINUA

CALM BREAKER di Masatsugu Iwase

QUALCOSA DI TENERO FRA SAYURI E MISAKI

INDUSTRIE KURAHASHI

SAI QUANTI MESI SONO GIÀ PASSATI DA QUANDO TI SEI INFILTRATA ALLE INDUSTRIE KAMATA?!
SI PUÒ SAPERE COSA DIAVOLO HAI FATTO FINO A OGGI?!

S-SÌ... MA... LE HO INVIATO UN RAPPORTO COMPLETO SU TUTTE LE INFORMAZIONI OTTENUTE OGNI SETTIMANA... IO C-CREDEVO CHE...

IO VOGLIO SAPERE QUAL E' IL **COLORE PREFERITO** DI SAYURI, COSA LE PIACE **MANGIARE**...

IO... IO VOGLIO SAPERE LE **MISURE** DI SAYURI! ECCO LE INFORMAZIONI CHE MI SERVONO!

NON CI SONO PIU` LE SPIE DI UNA VOLTA...
...VERO, SAYURI CARA? PUCCI-PU`!
ZZZSH
R-RAZZA DI VECCHIO PORCO MANIACO... IO... IO... N-NON POSSO SOPPORTARE OLTRE UN AFFRONTO SIMILE... IO...
NON E` POSSIBILE! IO, LA 007 DELLO SPIONAGGIO INDUSTRIALE, DOVREI OCCUPARMI DI INDAGARE SULLE MISURE DI UN ROBOT DALL'ASPETTO DI RAGAZZINA PER GENTE CON IL COMPLESSO DI LOLITA?!

...AB-
BANDO-
NO LE
INDU-
STRIE
KURA-
HASHI!

WE ARE THE CHAMPIONS...
OH?
MISAKI?
EHM... CIAO, SAYURI!
COSA CI FAI QUI DIETRO?
S-STAVO ASPETTANDO TE, SAYURI...
VORRESTI SEGUIRMI UN ATTIMO?
MA... IL CAPOSEZIONE MI HA DETTO DI NON PERDERE TEMPO PER LA STRADA...
OH... N-NON T-TI PREOCCUPARE!
CI HO PARLATO IO, CON IL CAPOSEZIONE SAKAZAKI...

S-SE VIENI CON ME... TI REGALERÒ UNA BELLA TANICA D'OLIO DI QUALITÀ SUPERIORE E UN PUPAZZO A FORMA DI... DI... DI CADAVERE!
NON SO... IO...

SE È COSÌ, VENGO SUBITO!
OH, DICI SUL SERIO?!

ACCIDENTI, È DAVVERO UNA SEMPLICIOTTA... PER FORTUNA!
CHE VERGOGNA... MI TOCCA RIDURMI A DOVER CORTEGGIARE UN ROBOT...

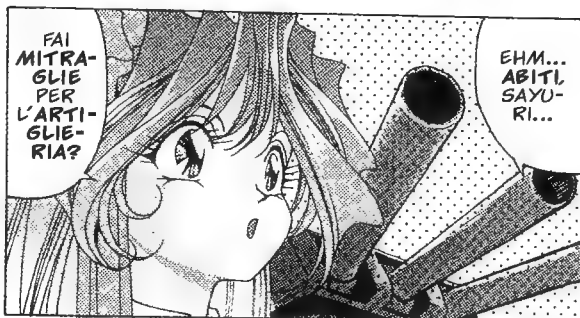
OH?

È STRANO VEDERLE INSIEME...
EHI, MA... QUELLE SONO SAYURI E LA SIGNORINA MISAKI!
CAPO MAEKAWA, COLLABORATORE DI CHISATO

HOTEL
MA CHE DICI? CERTO CHE NO...
QUESTA E` CASA TUA, MISAKI?

MA CHE DIAVOLO...?!
QUI VENDONO PAUSE?
CHE NE DICI DI PRENDERCI UNA PAUSA QUI?
CHE VERGOGNA... DEVO RICORDARMI CHE E` UNA MISSIONE...

FACCIO CALZAMAGLIE PER UN ATELIER DI SARTORIA...
PERCHE`... CIOE`... EHM... HO UN SSECONDO LAVORO...

LE MIE MISURE? E PERCHE`?
ECCO... LA VERITA` E` CHE... VORREI PRENDERE LE TUE MISURE!

EHM... ABITI, SAYURI...
FAI MITRAGLIE PER L'ARTIGLIERIA?

SEMPLICEMENTE... ECCO... VORREI FARTI UN BEL VESTITO...
COSA?! CUCIRESTI UN ABITO TUTTO PER ME?!

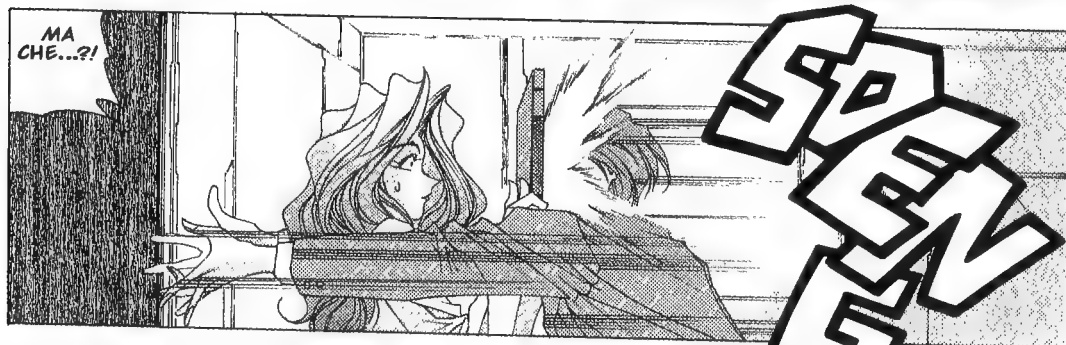
UH...
CHE BELLO! ENTRIAMO SUBITO!

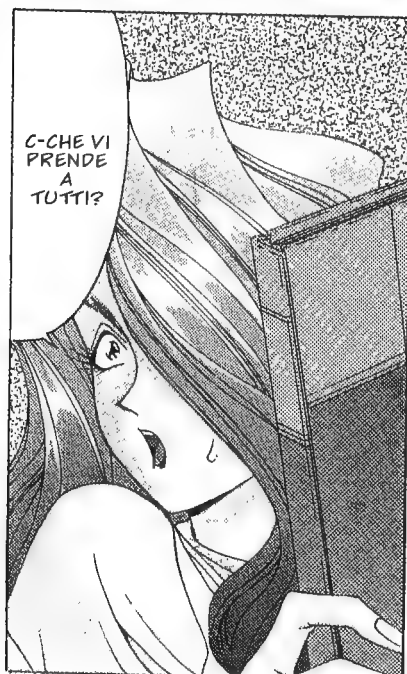
D-DUE RAGAZZE... SOLE... IN QUELL'HOTEL... IN PIENO GIORNO... GLUP!
S-SONO... ENTRATE...

INDUSTRIE KAMATA
COSA?! SAYURI E MISAKI SONO ENTRATE IN UN ALBERGO?!

ABBIAMO PERSO LE DUE RAGAZZE PIÙ BELLE E LIBERE IN UN COLPO SOLO!
OH, MISAKI... CREDEVO CHE ALMENO TU, IN QUESTA GABBIA DI MATTI, FOSSI UNA DONNA NORMALE...
BOHOO...
NON CI POSSO CREDERE! LA NOSTRA DOLCE SAYURI, L'ANGELO DELLE INDUSTRIE KAMATA, PRIVATA DELLA SUA INNOCENZA IN QUESTO MODO BARBARO... E DA UNA DONNA, PER GIUNTA!

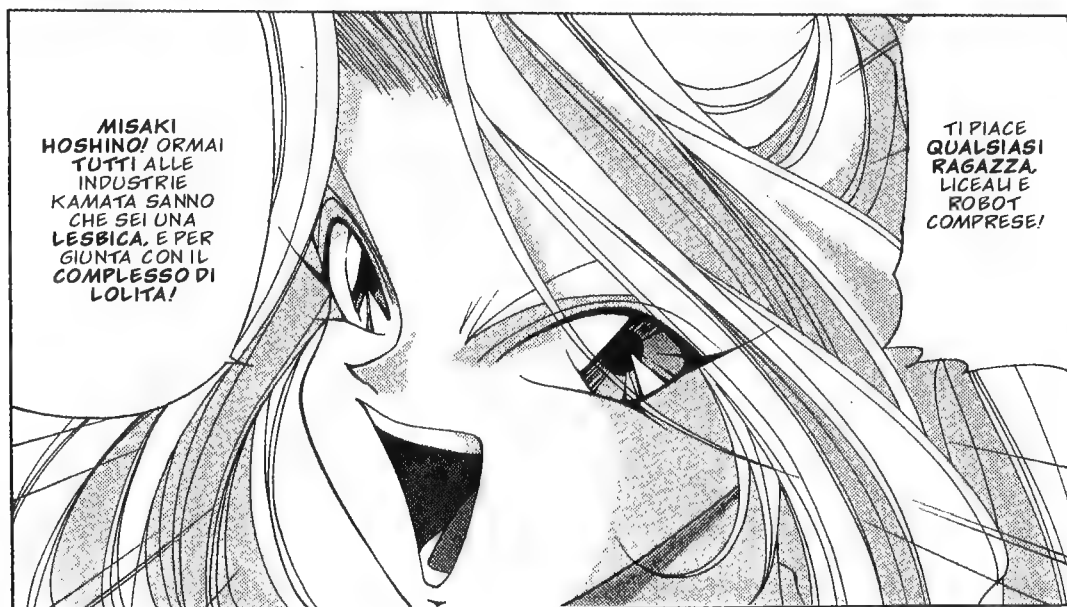
EVIDENTEMENTE NOI NON SIAMO DEGNE D'ATTENZIONE, PER I SIGNORINI...
VORREI CHE LA FACESSERO FINITA, UNA BUONA VOLTA!
COSA CI CONFORTERÀ IL CUORE, ORA, IN QUESTA TRISTE VALLE DI LACRIME?
COME PUÒ ESSERE ACCADUTA UNA COSA DEL GENERE?
OH, MISAKI... RISIGH...
MA CHE...?
OH, MISAKI... SIGH...
UH?
OH... ECCO MISAKI!
COSA DIAVOLO STA SUCCEDENDO QUI?
P-PERCHÉ SI COMPORTANO TUTTI IN MODO STRANO?
SST... VIENE DI QUA...
DIRETTORE
SONO HOSHINO... POSSO ENTRARE?

MISAKI! OH, MISAKI!

MA CHE...?!

SDENG

N-NON AVRANNO MICA SCOPERTO CHE SONO UNA SPIA?!
SANTO CIELO!

ERA DA UN BEL PEZZO CHE SOSPET-TAVO DI TE!

PECCATO... ERI UNA BRAVA SEGRETA-RIA...

IO AVEVO FIDUCIA IN TE...

TI PIACE QUALSIASI RAGAZZA, LICEALI E ROBOT COMPRESE!
MISAKI HOSHINO! ORMAI TUTTI ALLE INDUSTRIE KAMATA SANNO CHE SEI UNA LESBICA, E PER GIUNTA CON IL COMPLESSO DI LOLITA!

CHE... COSA?!

E' INUTILE CHE FAI LA FINTA TONTA! UNO DEI MIEI COLLABORATORI TI HA VISTO...
...MENTRE ENTRAVI IN UN ALBERGO IN COMPAGNIA DI SAYURI!

CERCARE DI CORROMPERE L'INNOCENZA DI SAYURI... PUAH!
COS'E' UNA LESBICA?

DANNAZIONE... SONO STATA SBADATA! MA ALMENO NON HANNO ANCORA SCOPERTO CHE SONO UNA SPIA..

PERO'... COM'E' POSSIBILE CHE MI ABBIANO SCAMBIATO PER UNA LESBICA...?

CONFESSA! QUANTE RAGAZZINE INGENUE HAI CIRCUITO, FINORA?
IO PROPRIO NON LA REGGO, QUESTA DONNETTA...
NON MI RESTA CHE PROVOCARE UN PO' DI CAOS PER SOFFOCARE QUESTA STORIA...

BIP

ZOOM

UEEEIE
C-COSA STA SUCCEDENDO ?!

ALLARME ROSSO! UN ROBOT DI PROVENIENZA NON ACCERTATA E' APPARSO NELLA ZONA D, AL SECONDO PIANO!
I DIPENDENTI SONO PREGATI DI USCIRE E METTERSI AL SICURO!

ARITA! SAKAZAKI!
CONTRO UN ROBOT LE GUARDIE NON BASTERANNO DI CERTO!
FATE QUALCOSA CON I VOSTRI ROBOT!

VOLETE MUOVERVI SÌ O NO?!
CHE FORTE! SEMBRIAMO PROPRIO LA PATTUGLIA DEI POWER RAN..
AGLI ORDINI!

LE ARMI CONVEN-ZIONALI NON FUNZIONA-NO CONTRO DI LUI!

RITIRIA-MOCI NELLA ZONA B!

ROBOT DELLE INDUSTRIE KURAHASHI IDEGON
CARATTERISTICHE - PERDITA DI CONTROLLO COSTANTE
SPECIALITA' - PIANETI VERDI FRITTI

E` EVIDENTE CHE QUEL ROBOT NON CONOSCE I SUOI **LIMITI**, DATO CHE HA ATTACCATO LE INDUSTRIE KAMATA... CHE SI AVVALGONO DEL MIO **GENIO!**

PER LA PACE NEL MONDO, TI COMBATTERO` **DA ME!**

MMM... GRUNT!

TU...
WHIP

GIRA-TI...

STA PER FARLO! STA PER USARE IL SUO PLASMA CUT...
ACCI-DENTI! GUAR-DATE!

...DI LÀ!

YUHUU! HO VINTO!

...
AH AH AH AH AH!
CHE SEMPLI-CIOTTO!

C-CHE DIAVOLO STA FACEN-DO?
CANON

WHUP

INDOVI-NA IN QUALE MANO E'!

...

A-HA! SBA-GLIA-TO!
FLASH

OH!

OH, YEAH!
DUE VITTORIE CONSE-CUTIVE PER SAYURI!
HAPPY HAPPY! JOY JOY!
MOLTO BRAVA... SISSI!

WHIRRR
...
QUESTO COSO E` TUTTO MUSCOLI MECCANICI E NIENTE CERVELLO ELETTRONICO!
E` VERO... GUARDA CHE FACCIA DA TONTO! AH AH AH AH!

NON DEVI PRESTARE ATTENZIONE A QUESTE IDIOZIE! ATTACCA SUBITO QUELLA SAYURI!
CHE DIAVOLO STAI FACENDO, STUPIDO ROBOT? SONO STATA IO A PROGETTARTI!

WHIRRRR
E` TUO, ORMAI! FALLO SECCO!
VAI, SAYURI! VAI-VAI-VAI!

SOPRA LA PANCA LA CAPRA CAMPA, SOTTO LA PANCA LA CAPRA CREPA! TOCCA A TE!
TI SFIDO ALLO SCIOGLI-LINGUA!

TWOOOT
SOPRA LA PANCA... LA CRAPA... PANCA... SOTTO LA PRACA... LA CRAMPA... CRANCA... PRANCA... CREP... CRIP... CROP... CRACK!

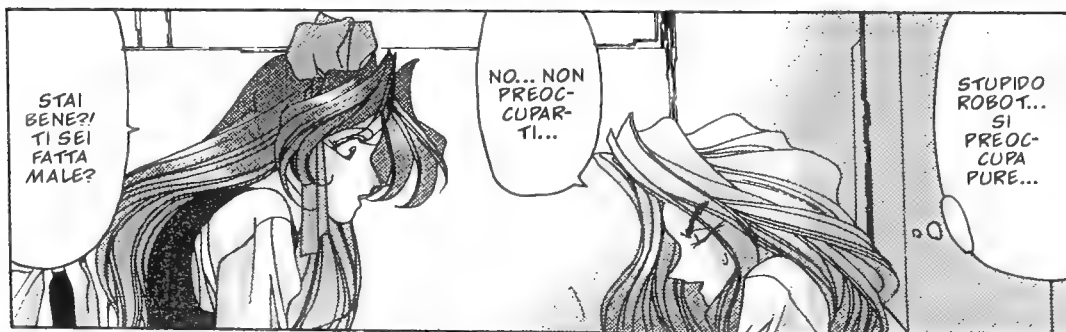
MA CHE...?!
CRASH

YATTA! YATTA! CE L'ABBIAMO FATTA!
YAHOOO!
LA SUA UNITÀ AI È ANDATA IN TILT!
YAHOOO!
EVVIVA! HA VINTO!

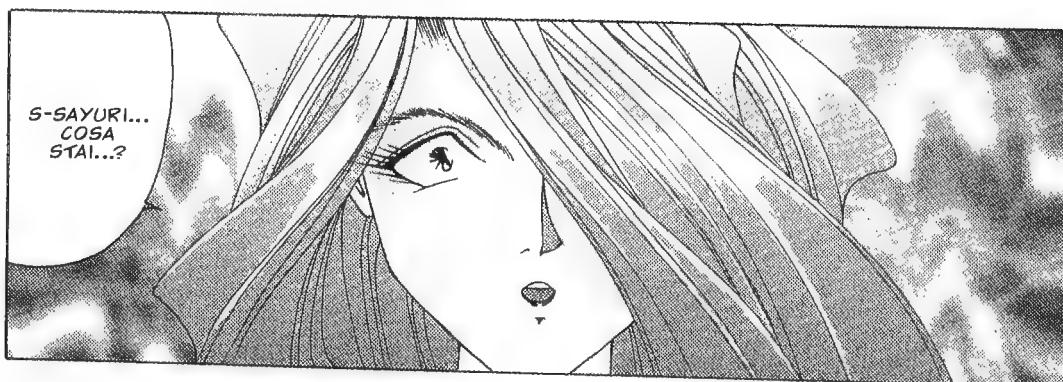
SEI SU DI GIRI, PICCOLA?!
GRAZIE AL MIO GENIO, SAYURI È INFALLIBILE ANCHE NELLE SFIDE D'INTELLETTO!
AVETE APPENA ASSISTITO ALLA TERZA TECNICA MORTALE DI SAYURI... IL PARTY GAME!
TI AMO, SAYURI!
SAYURI È L'ANGELO PROTETTORE DELLA NOSTRA AZIENDA!

N-NON È... POSSIBILE...
DOVETE ASCOLTARMI QUANDO PARLO!
SIETE PRONTI? SIETE GIÀ CALDI?
TUTTI INSIEME, ADESSO!
ALÈ O-HO!
SÌ! YAHOOO!

UH...
MI-SAKI! COSA TI È SUC-CES-SO?
TAP

...NONO-STANTE FOSSE DOTATO DI MOBILITÀ E FORZA NETTAMEN-TE SUPERIORI A QUELLE DI SAYURI...
IL M-MIO ROBOT... HA SUBITO UNA SCONFITTA C-COSÌ ASSUR-DA...

STUPIDO ROBOT... SI PREOC-CUPA PURE...
NO... NON PREOC-CUPAR-TI...
STAI BENE?! TI SEI FATTA MALE?

NON POTREI SOPPORTARE IL FATTO DI VEDERTI SOFFRIRE... SE POI DOVESSE ACCADERE QUALCOSA DI GRAVE... SE TU VENISSI RICOVE-RATA IN OSPEDA-LE... IO... IO...
OH, MISAKI... TI PREGO... DIMMELO, SE NON STAI BENE...

S-SAYURI... COSA STAI...?

ECCO UN ESEMPIO DI CERVELLO A SENSO UNICO...
PERCIÒ, NON SFORZARTI TROPPO! PIUTTOSTO... CUCIMI IL VESTITO IL PIÙ PRESTO POSSIBILE!
...NON POTREI MAI AVERE IL MIO ABITO SU MISURA!

IL MIO MISTER BALL NON CI PASSA!
QUESTO CORRIDOIO È TROPPO STRETTO!
KLANG

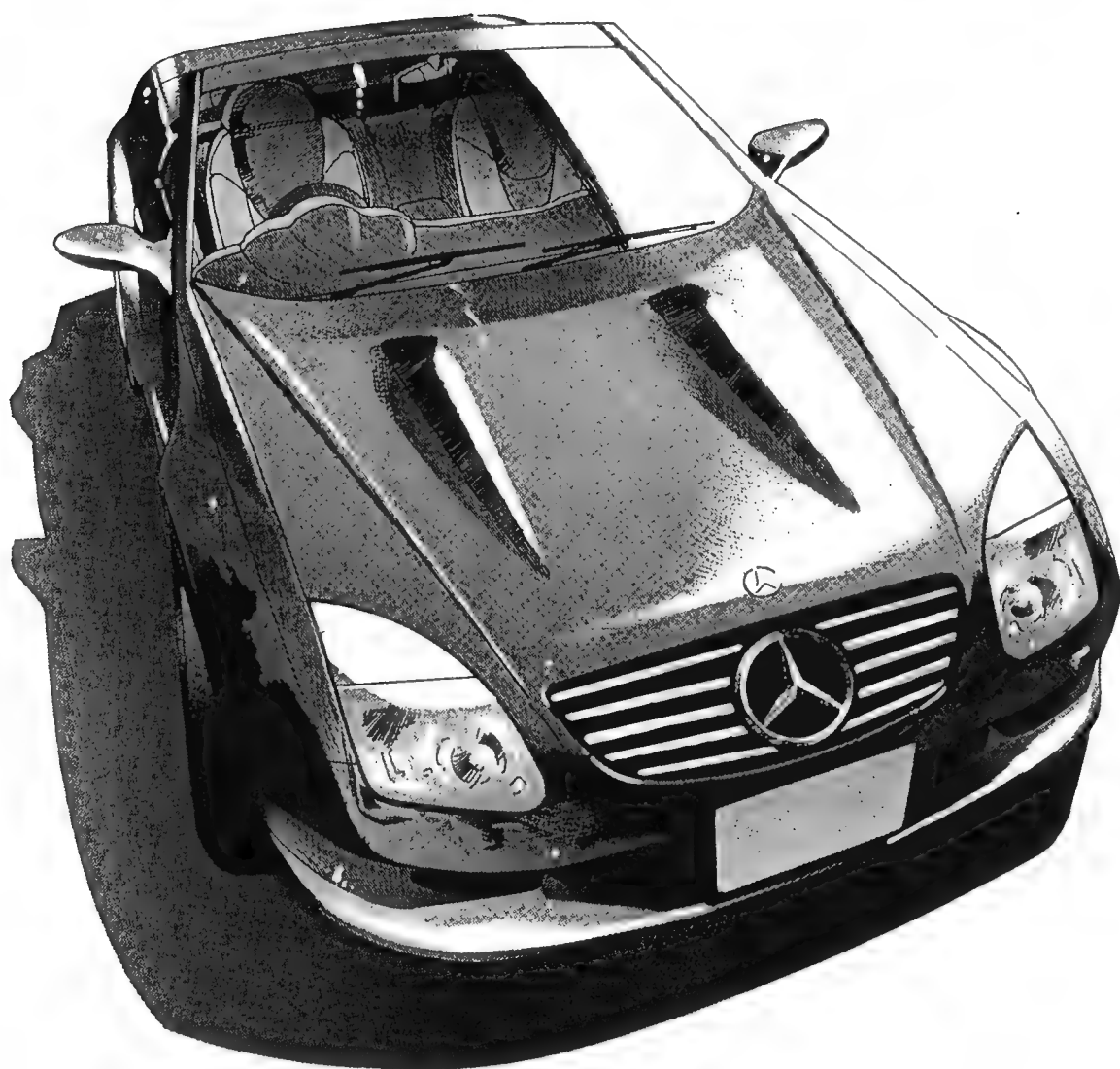
DOVE DIAVOLO SARÀ FINITA CHISATO?

ALCUNI GIORNI DOPO...

GUARDATE IL MIO VESTITO NUOVO!

E' STATA MISAKI A CUCIRMELO!

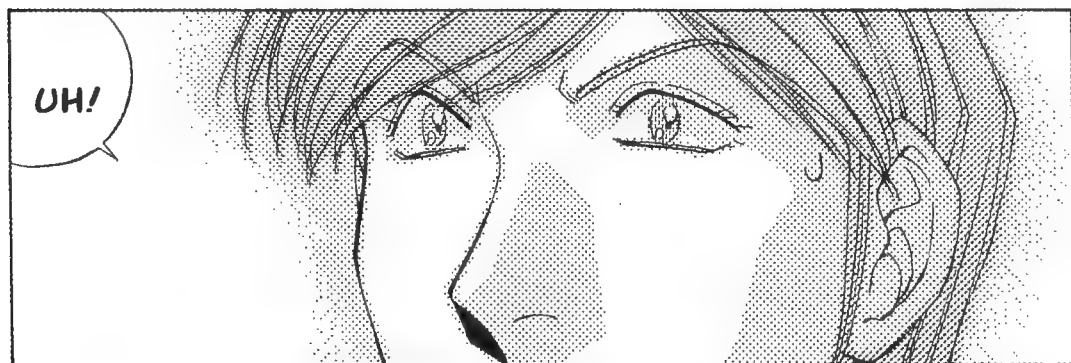
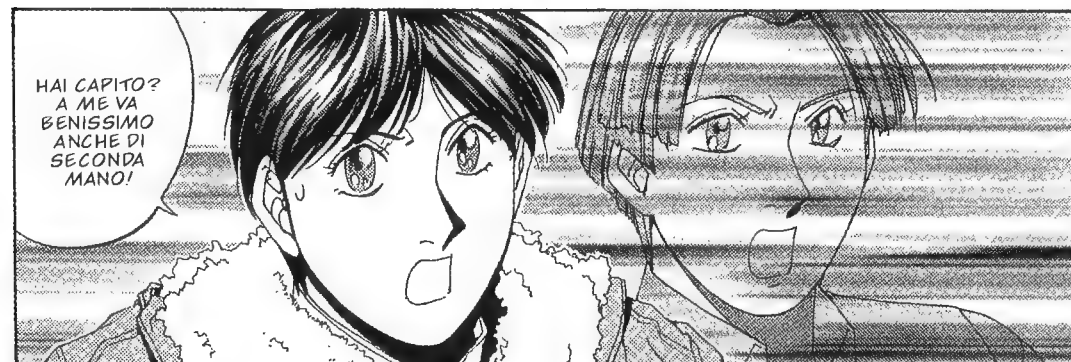
CALM BREAKER - CONTINUA

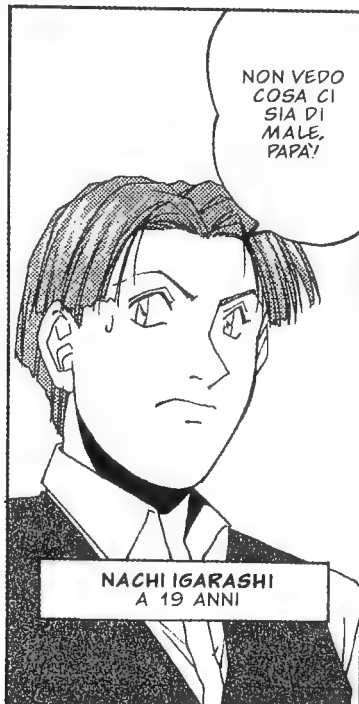
ASSEMBLER OX di Kya Asamiya
VIAGGIO NEI RICORDI

DUNQUE, LA MACCHINA CHE DESIDERAVI TANTO ERA **QUESTA?!**

SI'! E' USATA, MA IN BUONO STATO... **PER QUESTO** L'HO COMPRATA!

EH EH...

TI RICORDO CHE COMPILER E' UNA ROUTINE INFORMATICA... PUO' FARCI AVERE TUTTI I SOLDI CHE VOGLIAMO! PERCHE' NON NE HAI COMPERATA UNA NUOVA, INVECE DI QUESTA USATA?

PERCHE' A ME VA BENISSIMO ANCHE DI SECONDA MANO!
MMM...

UH!

HAI CAPITO? A ME VA BENISSIMO ANCHE DI SECONDA MANO!

PERCHE` DEVI SEMPRE METTERE IL BECCO IN OGNI COSA CHE FACCIO?!
OH, DAVVERO? AH AH... BE', SCUSAMI...
SI', DAVVERO!
RICORDO CHE ANCH'IO HO AVUTO UN PERIODO COME QUE-STO...
SARANNO STATI ALL'INCIRCA SEI ANNI FA...
COSA SIGNIFICA QUESTO, NACHI?!
NON VEDO COSA CI SIA DI MALE, PAPA'!
NACHI IGARASHI A 19 ANNI
AVEVI DETTO DI VOLER COMPRARE UNA MACCHI-NA... COSI' HO CERCATO D'IMMA-GINARMI DI QUALE TIPO SI POTESSE TRATTARE...
MA, A QUANTO VEDO, QUESTA E` UNA PORSCHE VECCHIO MODELLO! NON E` COSI'? E MAGARI USATA...
COSA?

E NON ROMPERE, PAPÀ!
A ME VA BENISSIMO ANCHE DI SECONDA MANO!

A ME NON PIACE PER NIENTE LA LINEA DEL NUOVO TIPO!
NUOVO TIPO
MA A ME VA BENISSIMO QUESTA!
CHE PALLE!

IL 993, SE NON SBAGLIO...
SE NON SBAGLIO, E' PROPRIO QUEST'ANNO CHE E' USCITO IL NUOVO MODELLO, VERO?

MA QUESTO E' CIÒ CHE DICONO SEMPRE I PROPRIETARI DEI VECCHI MODELLI!
GRA-TIS
UNA PORSCHE CHE SI RISPETTI DEVE ASSOLUTAMENTE AVERE IL CLASSICO MUSO A RANA!

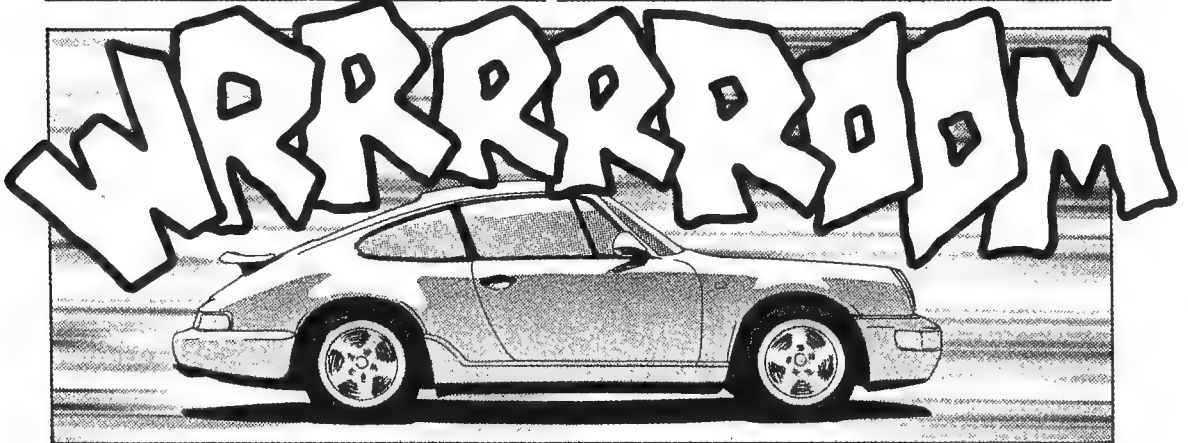
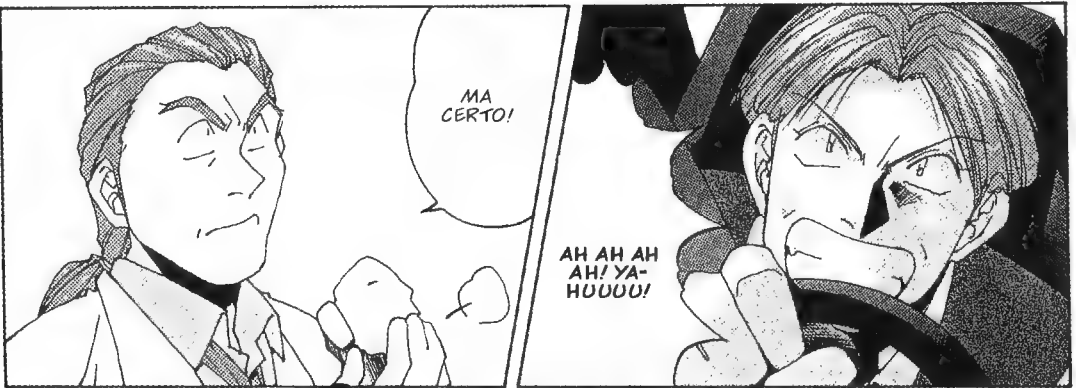
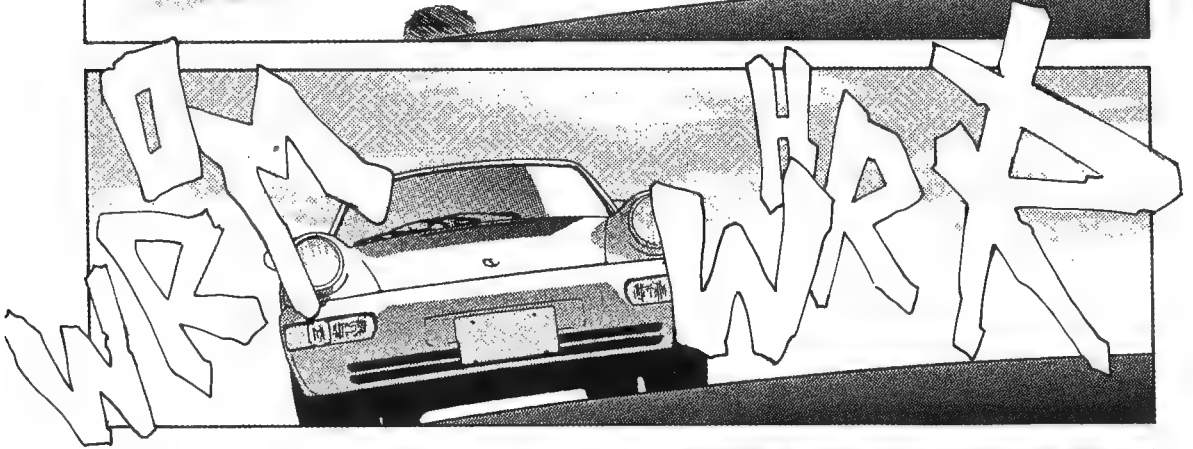
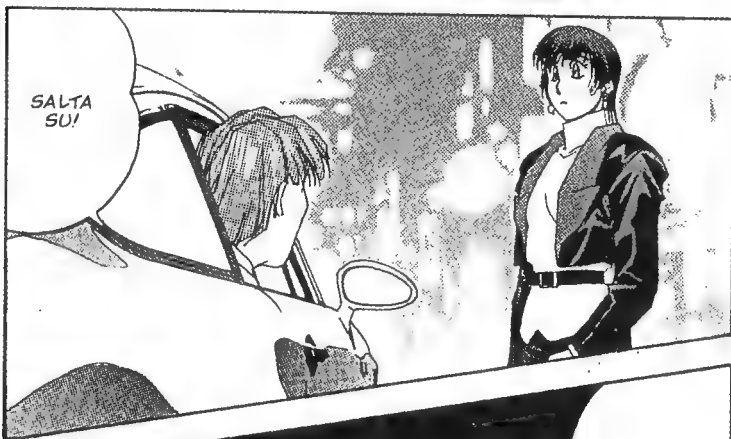
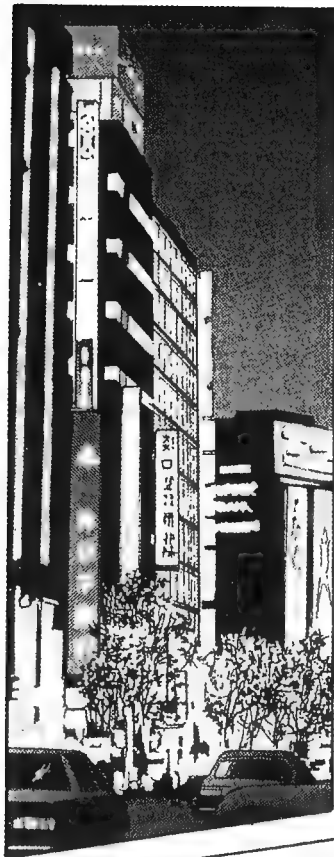
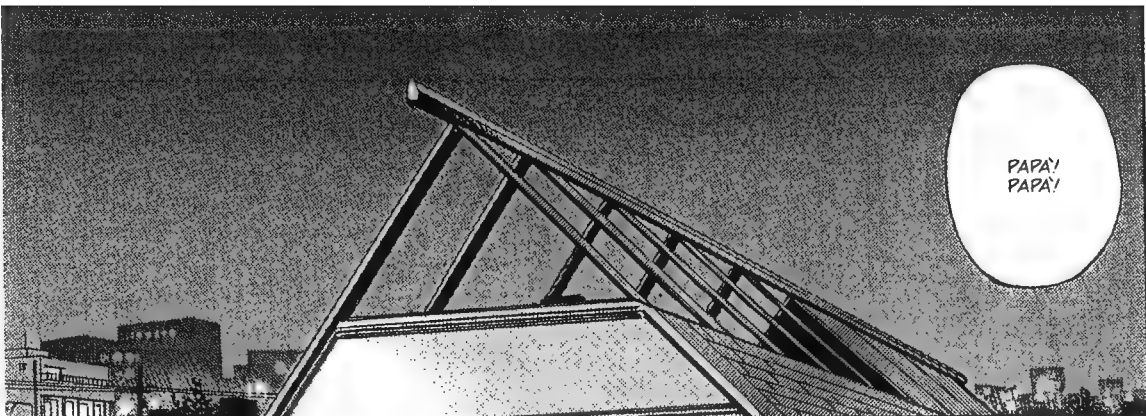
CLICK
ORA BASTA, PAPÀ!
VA BENE, VA BENE...
ORA VADO... E CON LA MIA MACCHINA!
COMUNQUE SIA, IL COLORE NON MI PIACE PROPRIO... MI CHIEDO CHE SENSO HA UN'AUTO ARGENTATA...
STUPIDO NACHI... NONOSTANTE GLI AVESSI DATO TUTTI I SOLDI NECESSARI ALL'ACQUISTO DI UN'AUTO NUOVA... BAH!

WRRRRRR
MA CERTO!
AH AH AH AH! YA-HUUUU!
WRRRRROOM

CIAO, BELLA!

UH?

SALTA SU!

A-HA! **SAPEVO** CHE ERA QUI!

PAPÀ! PAPÀ!

COSA STAI FACENDO, PAPÀ? È ORA DI CENA!
TOSHI IGARASHI A 13 ANNI

HMM... NACHI NON È ANCORA TORNATO, VERO?
CREDO CHE RINCASERÀ ALL'ALBA...

MMM...

HOWÒOO
SBRIGATI A TORNARE, NACHI!

STA DORMEN-DO PROFOND-DAMEN-TE...
YAAWN!
RIMARRAI MOLTO SORPRE-SO, DOMATTI-NA, AL RISVE-GLIO...
ABBI FEDE, NACHI... IL TUO CARO PAPARINO TRASFOR-MERÀ QUEL FERRO VECCHIO IN UNA PORSCHE ADATTA A TE!
TAP
PSSHT
PSSHT
SHAKE SHAKE SHAKE

POMODOR

WHAM
UARG

COSA TI SUCCEDE, NACHI? STAI TREMANDO...

SEI DAVVERO COSÌ FELICE? HAH... LO IMMAGINAVO... PENSA CHE HO IMPIEGATO **SEI** LUNGHE ORE PER FARLA DIVENTARE **TUTTA BELLA ROSSA!**

SMA
'AK
AHIA!

FEI IMPAFFITO DI COLPO?!
TI FEMBRA UNA COFA NORMALE ALFARE LE MANI CONTRO IL TUO PAPARINO?
DRIP DRIP
STA' ZITTO, MALE-DETTO!

VA BENE, E' UN'AUTO USATA... MA E' SOLO DELL'ANNO **SCORSO!** PERCHE' LE HAI CAMBIATO COLORE?! E POI, GUARDA CHE SCHIFEZZA! LA VERNICE NON E' NEMMENO **UNIFORME!**
SI PUO' SAPERE CON COSA DIAVOLO L'HAI DIPINTA?!

TS-8

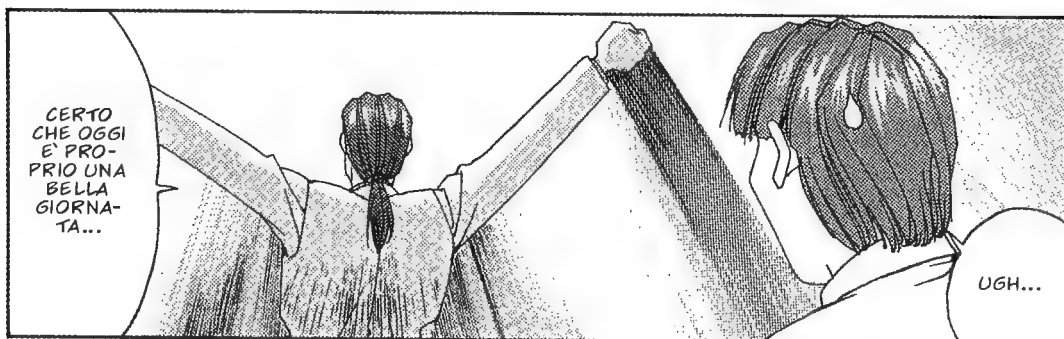
P-PAPA'... LO SAI COS'E' QUE-STA...?
CERTO CHE SI', FIGLIO-LO... NON VEDI CHE E' **LACCA SPRAY PER MODELLI-SMO?**

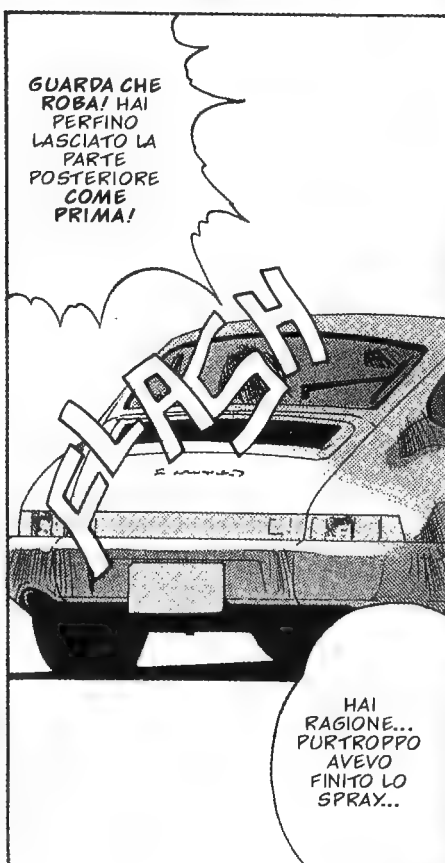
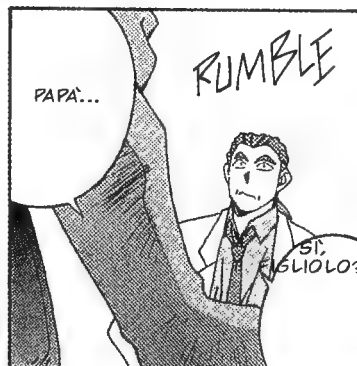
PERCHE` LO DICEVA ANCHE LA GRANDE **MOMOE YAMAGUCHI** NEL SUO CAPOLAVORO MUSICALE **PLAYBACK PART 2!** NON RICORDI LA CANZONE?

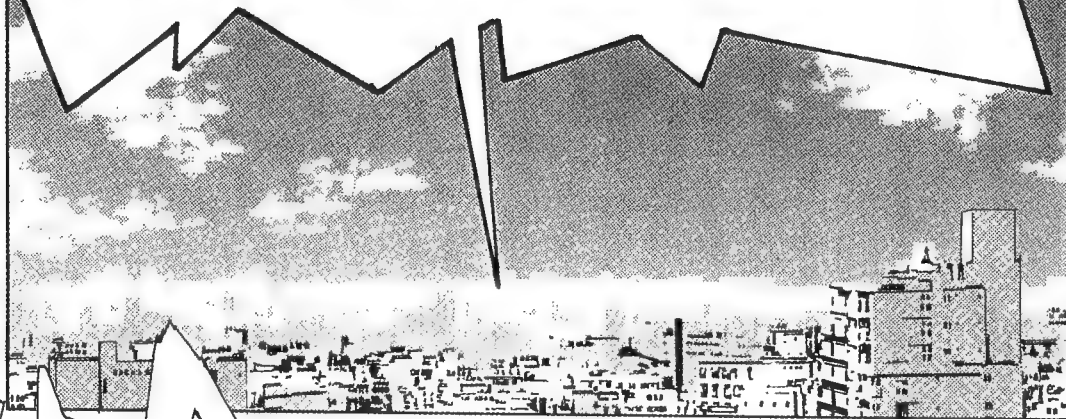
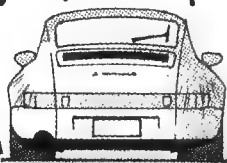
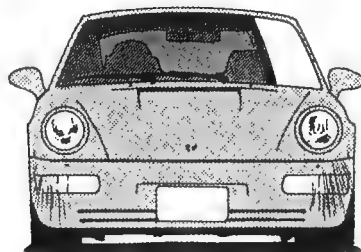
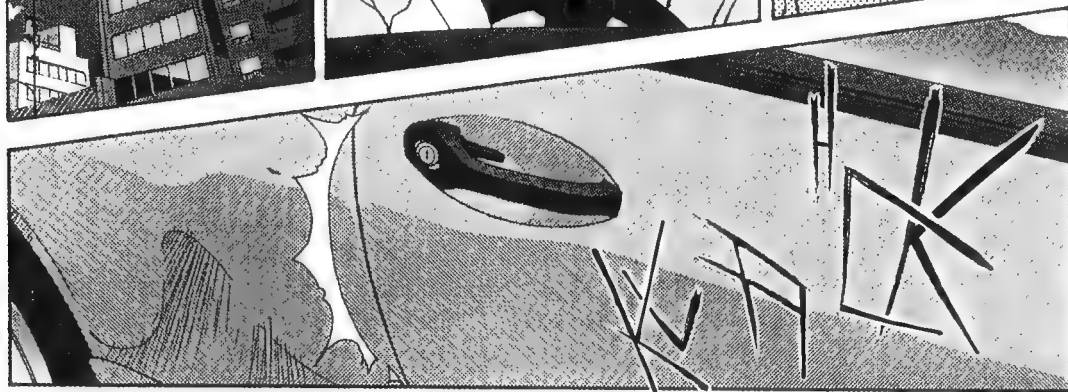
UNA PORSCHE TUTTA ROSSA CORRE IN MEZZO AL VERDE...

PROPRIO COSI`!

UN MOMENTO...
CHE C'E', NACHI?

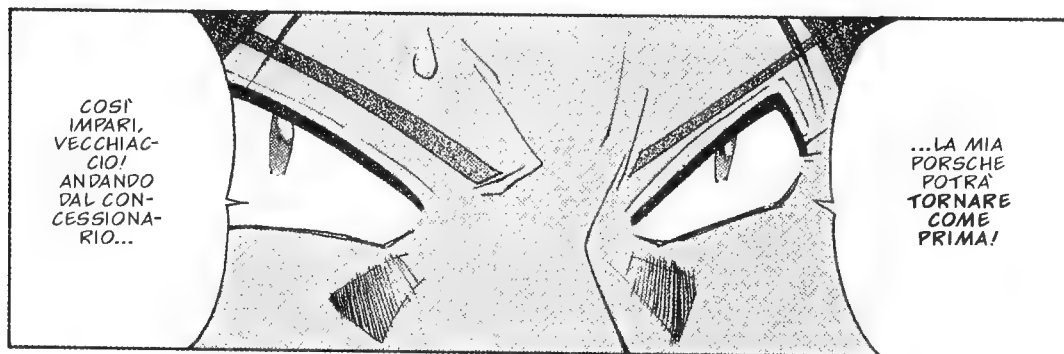
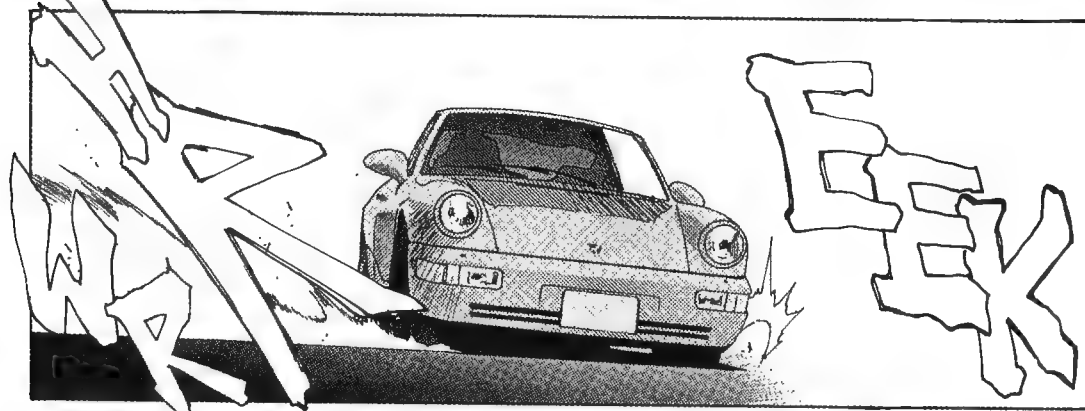
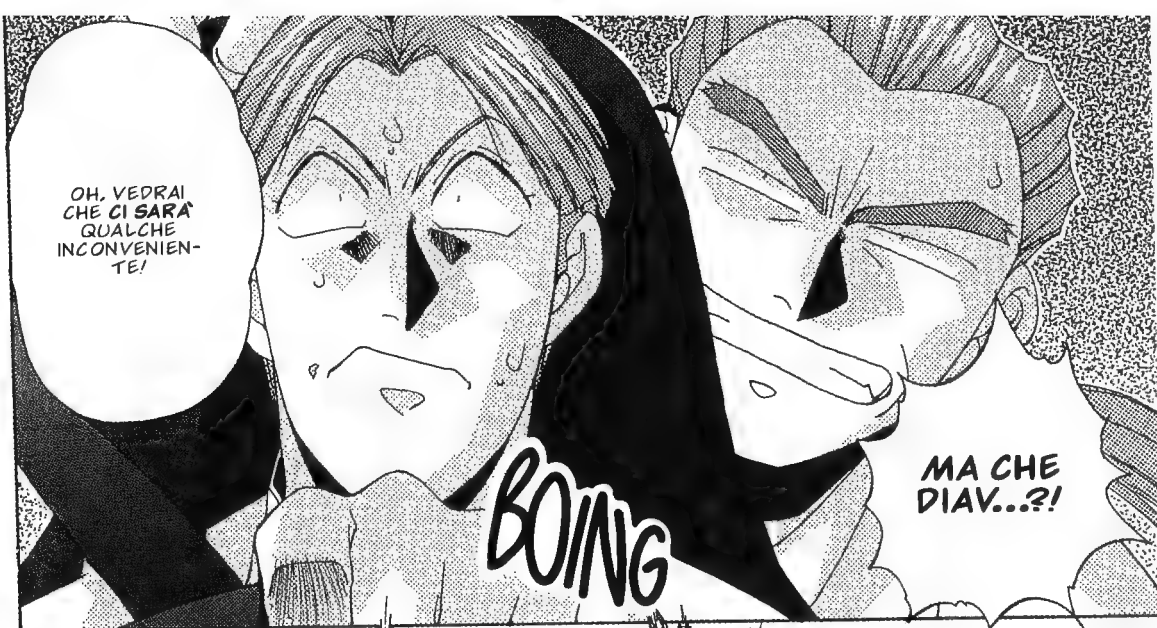
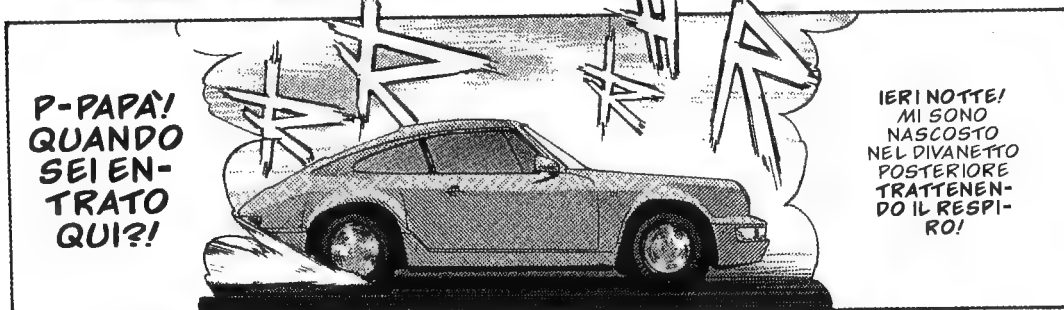
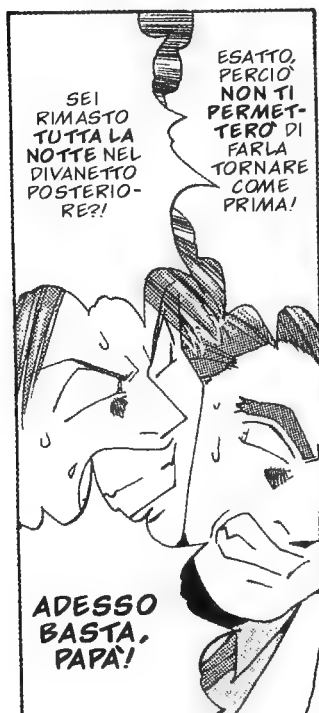
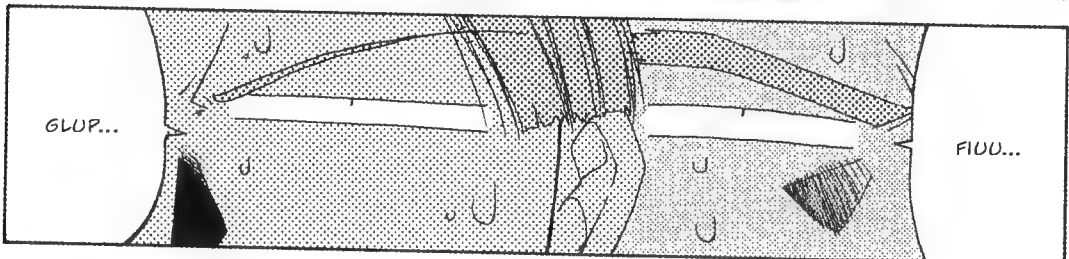
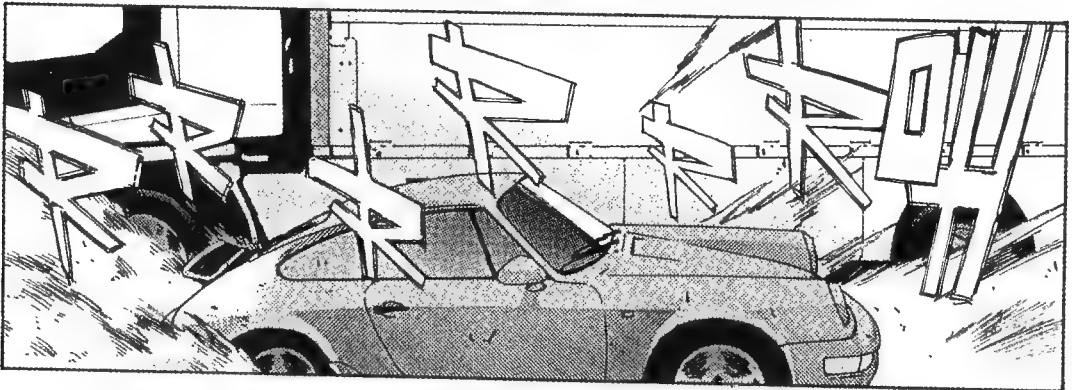
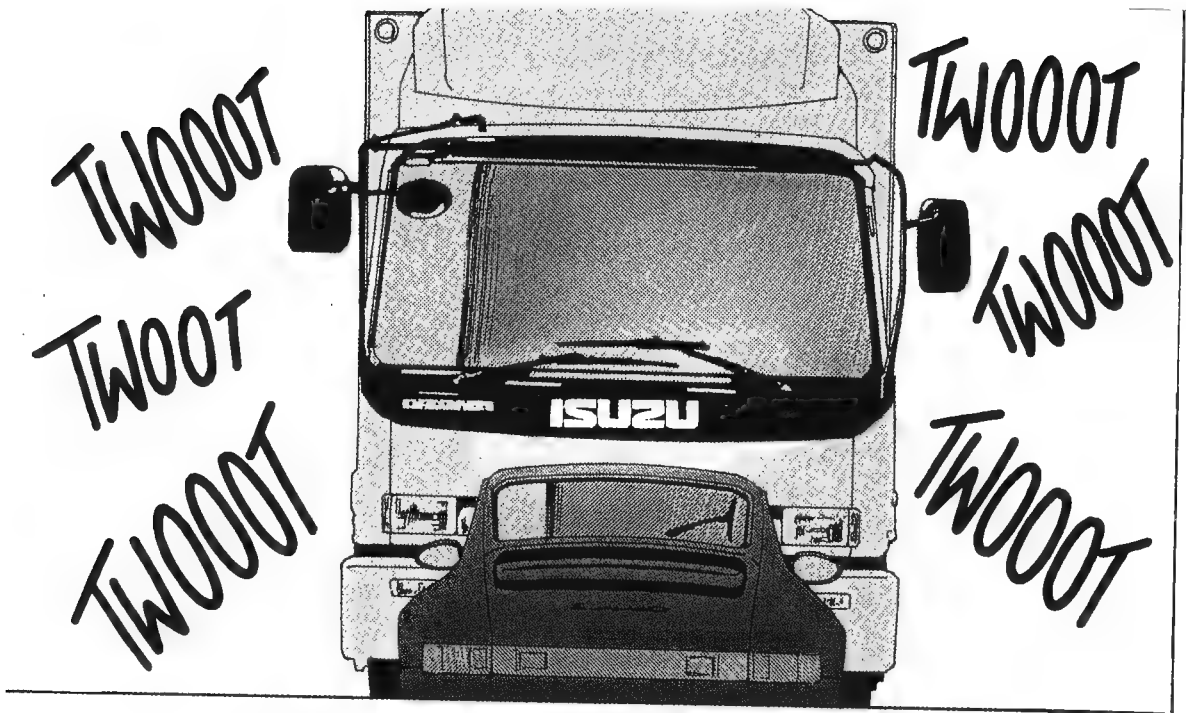
SE NON SBAGLIO, QUANDO CANTAVA IN TV...
...DICEVA SOLO "UNA MACCHINA TUTTA ROSSA"! DI QUALE PORSCHE PARLI?

CERTO CHE OGGI E' PROPRIO UNA BELLA GIORNATA...
UGH...

ORRORE!

GUARDA CHE ROBA! HAI PERFINO LASCIATO LA PARTE POSTERIORE COME PRIMA!
FLASH
HAI RAGIONE... PURTROPPO AVEVO FINITO LO SPRAY...

RUMBLE
PAPÀ...
SÌ, FIGLIOLO?

IO TI AMMAZZO!
DON

AAAARGGH!
WROOOOMMMMM
QUELLO STUPIDO DI NACHI E` ANDATO SU TUTTE LE FURIE...
MA FORSE STA SOLO ATTRAVERSANDO UNA FASE... AH, QUESTI GIOVANI...
SIGH
E` VERAMENTE DURO CRESCERE I PROPRI FIGLI, AL GIORNO D'OGGI...

WROOOMMMMM
QUEL VECCHIO IDIOTA... SEMBRA CHE LA SUA MISSIONE NELLA VITA SIA SOLO DI FARE **STRONZATE!**
TUTTI NON FANNO ALTRO CHE RIDERE ALLE MIE SPALLE! ACCIDENTI!
UGH! OGGI È ANDATO TUTTO MALE...
COSA POTRÒ DIRE AL RIVENDITORE?
MI RESTA SOLO UNA COSA DA FARE... RIDARLE IL SUO **COLORE ORIGINALE!**
NO, NACHI... NON TE LO PERMETTERÒ!

TAP

MMM...

FACCIAMOLO PRIMA CHE PAPÀ SE NE ACCORGA...
WROM
WHIRRR
SKREEK

COSÌ IMPARI, VECCHIACCIO! ANDANDO DAL CONCESSIONARIO...
...LA MIA PORSCHE POTRÀ **TORNARE COME PRIMA!**

OH, VEDRAI CHE CI SARÀ QUALCHE INCONVENIENTE!
BOING
MA CHE DIAV..?!
P-PAPÀ! QUANDO SEI ENTRATO QUI?!
IERI NOTTE! MI SONO NASCOSTO NEL DIVANETTO POSTERIORE TRATTENENDO IL RESPIRO!
SEI RIMASTO TUTTA LA NOTTE NEL DIVANETTO POSTERIORE?!
ESATTO, PERCIÒ NON TI PERMETTERÒ DI FARLA TORNARE COME PRIMA!
ADESSO BASTA, PAPÀ!
SKREK
AAAH!
SKREE
WROMM
OH, MIO...

TWOOOT
TWOOT
TWOOOT
TWOOOT
TWOOOT
TWOOOT

TI HO DETTO DI PIANTARLA, MALEDETTO!
PERCHÈ NON VUOI CAPIRE I MIEI SENTIMENTI?!
PERCHÈ NON ME NE FREGA ASSOLUTAMENTE NIENTE!
ALLORA, SEI RISOLUTO A VOLER RICOLORARE D'ARGENTO LA TUA AUTO...
BENE! PIUTTOSTO CHE PERMETTERTI DI FARLA TORNARE COME PRIMA...
AAAH! CHE DIAVOLO STAI FACENDO, PAPÀ?!
AH AH AH AH AH!
QUESTA VOLTA È DAVVERO LA FINE!

POOOOO
PEEEE
PEEEE

IL MESE DOPO...
CHE FINE HA FATTO LA TUA PORSCHE, NACHI?

LA STO FACENDO RIPARARE... E' UN MIRACOLO CHE I DANNI SUBITI NON FOSSERO ESTREMI... D'ALTRA PARTE, SI TRATTA DI UNA PORSCHE!
VEDRAI, PAPÀ...

TORNERÀ TRASFORMATA IN UNA MACCHINA ANCOR PIÙ BELLA!

AH, SÌ...?

CINQUE MESI DOPO...

DAN

DAN

DAAN

DAN

BONK
E IN COSA SAREBBE CAMBIATA?

PERCHE` TI ARRABBI, NACHI?
ORA BASTA, PAPÀ!

STA' ZITTO!
EHI!

MMM...
COSA STAI FACENDO ANCORA LÌ, NACHI? E' ORA DI MANGIARE!
SÌ, VENGO SUBITO!
CHE ROBA... LO RICORDO COME SE FOSSE ORA...

COMUNQUE, NONOSTANTE SIA UNA MACCHINA TEDESCA...

IN QUALITÀ DI FRATELLO MAGGIORE NON POSSO FAR FINTA DI NULLA...
TOSHI, FRATELLO MIO... STAI COMMETTENDO UN GRANDE ERRORE!

NON POSSO!
FLASH
CHICCHIRICHÌ

È UNA BELLA MATTINATA... ANDRÒ A FARMI UN GIRETTO!

TI SEI ALZATO PRESTO, TOSHI!

BE', SAI... QUANDO HAI UNA BELLA MACCHINA CHE TI ASPETTA...
SONO FELICISSIMO!

CI VEDIAMO!

ASSEMBLER OX - CONTINUA

Young
NUMERO 34
MARZO 1997
MENSILE
LIRE 3.300
Rumiko Takahashi
LAMU'
1
GENTE RUMOROSA DALLE STELLE
Ci sono almeno 10 buone ragioni... per leggere LAMU'!
a Marzo
su Young